AMIGA

MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 1/99 4. årgang 21. jan.–18. feb. Vejl. udsalgspris kr. 29,95



Ta' med til The Party i Aars

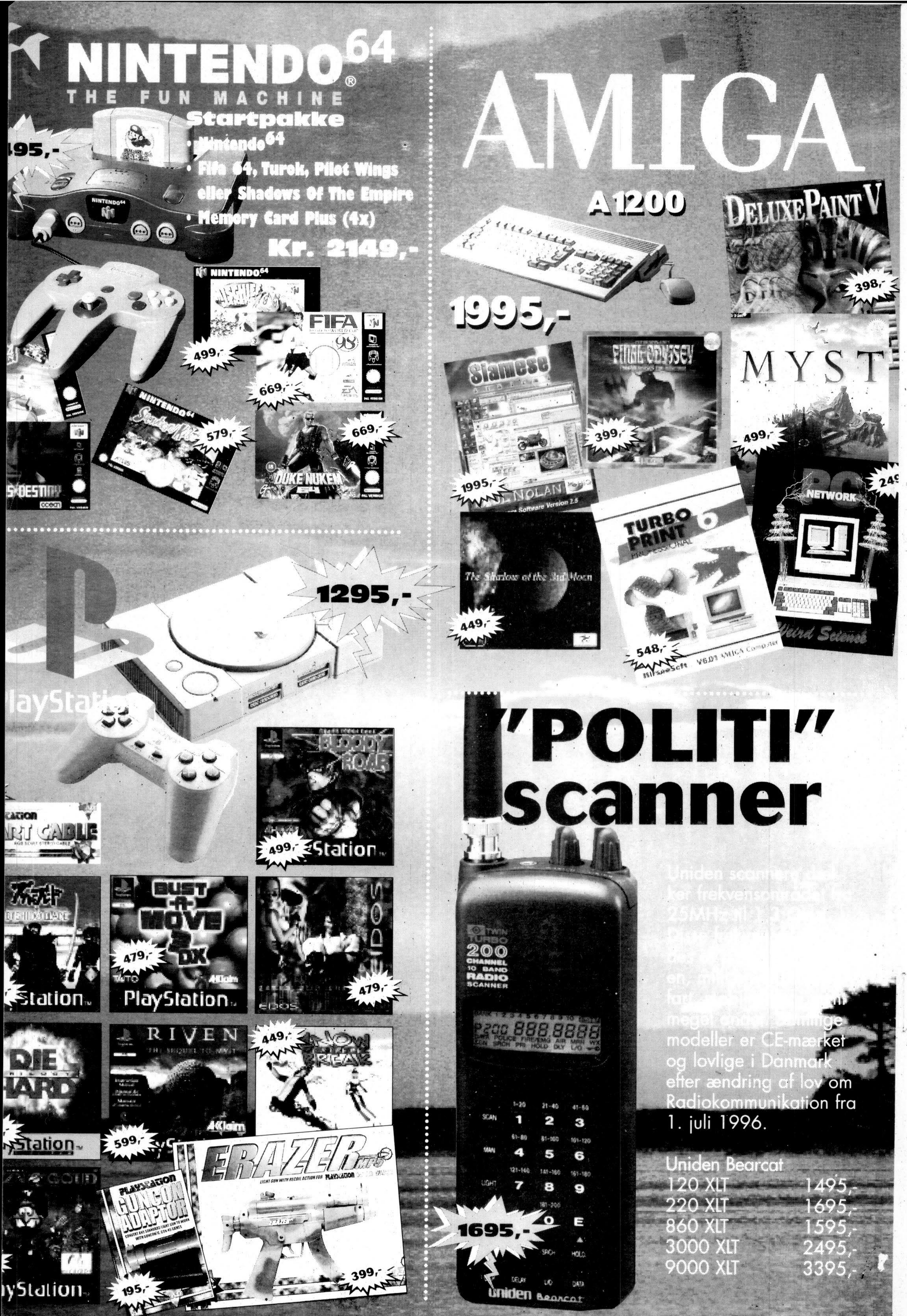
Vi har set på

QNX • PFS2 • Samba World Cup

ISSN 1396-8432

LÆS OGSÅ OM:

Nyt: REBOL-kursus, Aminet 28, SubTitler, Spil-bunkeren, kurser og meget mere…


NINTENDO64
THE FUN MACHINE
Startpakke
• Nintendo64
• Fifa 64, Turok, Pilot Wings eller Shadows Of The Empire
• Memory Card Plus (4x)
Kr. 2149,-
499,-
669,-
579,-
669,-
AMIGA
A1200
1995,-
DELUXEPAINT V
398,-
MYST
399,-
499,-
1995,-
NETWORK
TURBO PRINT 6
449,-
548,-
1295,-
"POLITI" scanner
499,-
479,-
479,-
RIVEN
449,-
599,-
ERAZER
GUNCON ADAPTOR
195,-
399,-
1695,-
modeller er CE-mærket
og lovlige i Danmark
efter ændring af lov om
Radiokommunikation fra
1. juli 1996.
Uniden Bearcat
120 XLT 1495,-
220 XLT 1695,-
860 XLT 1595,-
3000 XLT 2495,-
9000 XLT 3395,-





BETAFON A/S

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 12...
http://betafon.dk • ordre@betafon...

Prislister	Klub information
Amiga (incl. spil)	Amiga Beta-Club
PC (incl spil)	PC Beta-Club
Sony PlayStation	Orbit Club – Sony PlayStation
Nintendo	

Hermed bestilles:

Vare: Antal: Pris

(+ forsendelse)

Navn:
Adresse:
Postnr./by:
Telefon:

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

Maj '98

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Klaus Dreyer
Leif Mortensen
Michael L. Andreaen
Morten Skov
Ole Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

~

Forsiden
– er vinderbilledet fra 3D-grafik-konkurrencen til The Party, *Suburbs 2100* af *3D Addict*

Leder

Velkommen til det herrens år 1999. Så er det jo ved at være tiden for Nostrademus' forudsigelser såfremt de skulle ske. Her tænker jeg naturligvis på hans profetier om kontakt med liv fra rummet og jordens undergang.

Der skal ikke herske nogen tvivl om at jeg tror at Nostrademus var Windows®™-bruger, og det han har forudset er naturligvis mødet med det kommende AmigaOS med den uundgåelig undergang for Windows-platformen til følge. Ja-ja, jeg ved da godt den er lidt langt ude, men nu har så mange andre personer fortolket Nostrademus' noget omtågede nedskrivelser, så kan jeg vel også.

Nuvel, det jeg egentlig havde tænkt mig at skrive lidt om i dette nummers leder var egentlig Amiga'en fremtid i det nye år.

Siden det for alvor begyndte at gå ned ad bakke for Commodore har man søgt en løsning der kunne ændre denne udvikling. Denne løsning fik et navn efter Escom's Amiga-overtagelse i sommeren-95, i form af de første PPC-drømme. Og siden da har snakken gået på at "om et år, så er den der, så kører vi igen derudaf".

Tja, sådan gik forhåbningerne 2–3 år. Status efter året 1998 kan næsten ikke være anden end at det var året hvor PPC-hardwaren så kom og slog igennem, men det var også året hvor de tidligere års forhåbninger om PPC som Amiga'ens redning blev fejet af bordet. Men mon ikke året 1999 bliver året hvor PPC-softwaren slår igennem? Det både håber og tror jeg på, for ellers vil de foregående års forhåbninger være spildt.

Amiga'en får nyt hardware- og software-design i slutningen af 1999 (om et år, så er den der, så køre vi igen derudaf). Plus lidt forsinkelser bliver dette nye design nok ikke en realitet før efter årtusindeskiftet, og ja, lad mig endelig tage fejl. I mellemtiden ser jeg PPC som det der skal og kan bære Amiga'en frem til dette nye design, så i den forstand ser jeg PPC'en som Amiga'en redning, den bliver bare ikke den endegyldige løsning de næste mange år. Så året 99 bliver med rimelig sikkerhed ikke året hvor Amiga-brugergruppen vokser til et mere acceptabelt niveau, men derimod året hvor den gradvise opbygning/udbygning forstærkes, som jo er en forudsætning for vores fortsatte eksistens.

Og nu til noget helt andet... I dette nummer har vi også savnet div. forskellige ting folk førhen har indsendt til os. Lad mig blåt nævne at der ikke er kommet nogen læserbilleder i lang tid, der er langt i mellem breve til postkassen (man kan faktisk skrive om lige hvad man har lyst til (spørgsmål, tips, jeres mening m.m.), absolut ingen begrænsninger) samt til køb-salg-bytte.

Sidst, men ikke mindst, har vi her på det sidste oplevet en nedgang i abonnenter. Bare husk, hvis i vælger at købe bladet i kioskerne i stedet for, at selvom en abonnent giver mindre for bladet så udgør en abonnent-indbetaling, set fra bladets side, en værdi der svarer til en lille smule *over* 3 solgte blade i en kiosk. Tænk lidt over det.

Jan

Indhold

10



6-siders reportage om The Party 98. Find bl.a. ud af hvem der havde denne "mest brugbare monitor"…

AKTUELT

ANMELDELSER



16

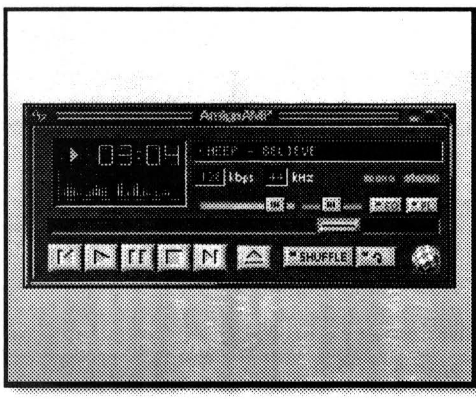
PFS2 er den nye afløser for Fast File System (FFS). Vi ser om den holder hvad den lover.

KURSER

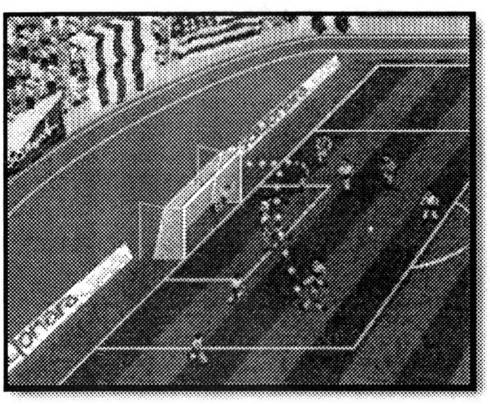
SPIL

ANDET

22



MP3 på en Amiga? Jamen, det kan den da slet ikke! – Jovist, ligeså godt som "andre platforme"!



34

Så kom Samba World Cup endelig… til at virke… Læs alt om dette nye fodbold-spil.

ANNONCER

Amiga Advis

Imagine og CAD-Techn.

■ CAD-Technologies har opnået distributørstatus ved siden af Impulse for Imagine og har i den anledning oprettet en web-side. Hermed skulle det være indlysende at videreudvikling af programmet ikke er stoppet. Den øjeblikkeligt tilgængelige version er V5,14. Men nu skulle der en ny version 6.0 også være tilgængelig.

Udgifterne i denne forbindelse er opgivet til oprgraderinger:

V5.X til 6.0	$100,- US
Andre versioner	$200,- US

Og ved overgang fra andet programmel til Imagine opfordres man til at forhøre sig om priser. Kontakt:
www.cadtech.demon.co.uk □

Amiga Advis

Amigan – St. Louis 12.–14. mar.



■ I forbindelse med showet på The Henry VIII Hotel i St. Louis, Missouri her i foråret annonceres det at nu pensionerede, tidligere løjtnant i USAF og kommandør på rumfærgerne, NASA's Steve Nagel, vil komme og fortælle om Amiga'ens position i NASA's rumprogram og hvilken rolle den har spillet samt mere generelt om datamaskiners indpas iøvrigt i rumprogrammet på ethvert niveau. Der skal særskilt løses billetter til denne del af programmet og disse vil inkludere en buffet.

Derudover vil der under showet være underholdning af Annex. Det er den popgruppe der sidste år på messen i Köln introducerede Amiga-hittet "Back for the Future. Dette indslag har kunnet lade sig gøre grundet sponsorering fra Amiga Inc. Derudover vil gruppen forhåbentligt kunne tilskynde et salg af Amiga-cd'en samt deres øvrige produktioner. □

Amiga Advis

BVision klar

■ BVision PPC 3-D grafik-acceleratorkort for Blizzard 602e- og 603e (+) er endelig kommet. Kortet kan udregne 80 millioner tekstur-pixler eller en million polygoner i sekundet. Dette kalder phase5 for en åndenødsfremkaldende hast.

Kortet kan fremvise i skærmopløsninger på 1152×900 pixler i 24 bits og med lodret scanning på 75 Hz samt 1600×1200 pixler i 16 bits ved 72 Hz lodret scanning (linier).

Der er på Blizzard-kortet stik for tilslutning af VirtualReality-briller efter VESA-industristandarden. Disse to systemer er således tænkt sammen.

Opdatering af Blizzard-programmel for optimal udnyttelse af BVision er tilgængelig nu. Vi har desværre ingen pris, men det hele skulle nu være ude hos forhandlerne. □

Amiga Advis

Cloanto Amiga Forever

■ For brugere af Windows-miljøet er det nu muligt i stedet for at købe cd-rom'en komplet med Amiga Forever, inklusive forskellige tilbehørsprogrammer, at nøjes med at downloade emulatoren med kickROM 1.3 og 3.0 samt Workbench-systemerne der hører til.

Systemet installerer sig selv med oprettelse af skuffesystem og det hele. Brugervalgte ikoner samt programmel som brugeren ellers er vant med fra Amiga-miljøet kan installeres efter eget ønske.

Der køres i øjeblikket et slagtilbud med 20$. Den On-Line salgspartner der er indledt samarbejde med forhandler bl.a. også for IBM, Corel, Adobe, Lotus m.fl. Således skulle transaktionssikkerhed og garantier iøvrigt være i top.

For nærmere information kan klikkes ind på:
www.cloanto.com/amiga/forever/online.html □

Amiga Advis

Haage & Partner Warp3D

■ Haage und Partner har nu frigivet et driversystem for 3D-programmering. Fidusen er at systemet skulle være uafhængigt af både underliggende isenkram og programmel. Således skulle selv fremtidens Village Tronic 3Dfx Survey være sikret en fremtid, såfremt projektet bliver til noget.

Foreløbigt understøttes kun Virge-grafik-chippen, men inden vi får set os om skulle også Permedia2-chippen som phase5 sætter deres lid til være understøttet.

I markedsføringen af idéerne fremføres det at systemet netop er systemuafhængigt. Derfor vil også fordelene ved PPC kunne udnyttes.

Lad os se hvad programmørerne kan stille op med disse lovede faciliteter.

Yderligere oplysninger kan indhentes på:
www.haage-partner.com □

Amigan – St. Louis 12.–14. mar.

■ I forbindelse med det i sidste nummer omtalte show i St. Louis i Missouri er der udskrevet konkurrencer. Disse fordeler sig i to kategorier. En hvad man kunne kalde grafik eller multimedier og en regulær programmørdel.

I grafikdelen er der en side man kunne kalde still-billeder.Der gøres opmærksom på at de skal være i en opløsning af mindst 256 farver. Og så skal de kunne være beskuelige uden anstødelighed for et missionsk publikum, iberegnet mindreårige børn.

Den næste kategori er lysbilledshow, og for at forklare hvad der menes med uden anstødelighed foreslås det at fremvisningen kunne dreje sig om montage og installation af éen eller anden perifer enhed med auditiv vejledning ved siden af.

Og til sidst hvad vi måske ville forstå som en demo, men hvad der kaldes en animation af max. 60 sekunders varighed eller et pladsbehov på 1,2 MB på disk.

Hver vinder vil få en pris på $100,- US og disse kan tilsendes til adressen som er opgivet på de tilsendte disketter, med forbehold om fralæggelse af ethvert påkrav om skat og deslige fra det offentlige.

Den anden kategori drejer sig om at programmere en screen-grabber der desforuden kan vise filer. Det drejer sig om fremvisning af, snart sagt, alle billedformater, lydformater samt animationer. Præmien for bedste forsøg i denne kategori er $200,- US og betingelser for udbetaling er som i det foregående.

For deltagerne i grafik-konkurrencen er det måske indlysende at ophavsmanden ingen ret har til erkendtligheder for offentliggørelsen af produkterne bagefter, men det kræves at der i grabber/afspilningsprogrammet udtrykkeligt gøres opmærksom på i programmet selv at dette er Public Domain. For 200$ afskrives dermed enhver rettighed til publicering.

Skulle nogen være yderligere interesserede, kan vi jo bringe web-adressen igen: *www.amiga-stl.com* □

Et CDTV-opgraderingssæt

■ Amiga of Minnesouta Interest Groups Alliance (A.M.I.G.A.) ved Ben Deemer har nu udviklet et opgraderingssæt til CDTV. Sættet består i en instruktionsdel samt to PROM-chips. Og samtidigt kan bestilles en KickROM 3.1 der gennem dette arrangement vil kunne fås lidt billigere end gennem det sædvanlige forhandlernet, og dette gennem velvillighed fra Amiga. Intl.'s side.

CDTV har en udgang i S-VHS hvilket i følge Ben Deemer skulle være hele projektet værd. De to PROMS forsendes med monteringssæt samt instruktionsblade. Dette koster $23,- US. Hvis KickROM'en bestilles samtidigt vil denne koste $30,- US. For at rekvirere en ordreformular via E-Mail eller almindelig fodpost tillægges 35¢.

A.M.I.G.A. er et non-profit foretagende. Derfor vil intet blive tilsendt før at de økonomiske mellemværender er afklarede og betaling foretaget.

For at finde ud af hvad det hele går ud på kan skrives til:
thedoctor@wawetech.net med beskeden på emnelinien:
CDTV UPGRADE PROJECT □

Amiga Wares i Europa

■ På adressen *www.rbm.de* kan nu varesortimentet af AmigaWares besigtiges samt prisliste og ordrer afgives.

Ellers kan *www.amigawares.com* som sædvanligt besøges og der vil man kunne se et tilbud som:

Et stk. Zip Polo Sweatshirt, en Amiga-rullekravetrøje og Amiga-cd'en med Annex: "Back for the Future" kunne erhverves for $55,- US. □

Village Tronic 3Dfx Survey

■ Village Tronic kunne tænke sig at udvikle et 8 MB 3D-kort som tilbehør til PicassoIV-grafikkortet. Betingelse er imidlertid at der indgår 500 forhåndsordrer.

Den ni'ende december var indløbet 421 bestillinger hvilket jo efter betingelserne ikke var nok. Formelt skal fristen være udløbet, men hvis du er interesseret, så prøv alligevel.

Betingelsen er at du har en ZorroIII-baseret maskine og så selvfølgelig at du har PicassoIV. Ellers er dette kort påkrævet.

Ved forhåndstilsagn gives der en rabat på 50,- DM fra en forventet salgspris på ca. 300,- DM.

Nås der ikke et antal kontrakter på 500 stk. vil projektet blive droppet. Dermed er man jo således løst fra sin forpligtelse på udgiften.

For information og bestilling af kortet, skriv til:
amigasupport@village.de
og skriv på emnelinien:
3Dfx survey □

QNX
– hva'for en fisk?

■ *QNX Software Systems er et firma der bryster sig af at kunne levere et Realtime Posix-system eller miljø med vinduestilgang og det hele på under éen MB disk-plads. Denne idé har faktisk været bærende for hele forestillingen om personlige datamaskiner, og således også for de der konstruerede AmigaDOS/Intuition i sin tid. Hele herligheden kom jo oprindeligt på to disketter med 880 KB operativsystem og 880 KB tilbehør. Men desværre er de tider jo helt forbi. Vi kræver i nutiden væsentligt mere.*

Under 4 MB

Og så er det nu vi skæver til QNX. For hvad er det at det blamerer sig ved at kunne? Jo, det er at kunne rumme et fuldt udbygget operativsystem på mindre end 4 MB.

Jamen hvorfor så omtalen af en MB? Det er så fordi at operativsystemet er modulopbygget. Det forholder sig nemlig sådan at alle resourcer i systemet kan hentes efter behov og ryddes op eller fjernes efter behov. Har man eksempelvis ikke behov for en CLI i form af en shell eller sådan noget lignende, behøver man slet ikke fortælle systemet at denne grænseflade er en mulighed. Den hukommelsesplads der skulle være brugt til denne forberedelse er sparet. Lige sådan er det med alle andre faciliter. Kun hvad der bliver tændt for vil tilsyneladende være tilstede.

Der er en fordel ved dette der giver sig udslag i at man kun behøver at investere i moduler der er absolut nødvendige for at køre det programmel der er hensigten med maskinellet. Og som det skal vise sig – endda behøver man ikke at have en maskine med diskettedrev, harddisk og cd-rom-drev for at være på et system.

Nej, QNX kan få flere maskiner til at fungere som en. På den sidst afholdte messe i Köln sidste år blev det vist at et spil kunne afvikles i et vindue på en skærm på en monitor tilknyttet en maskine, mens man derefter med musen kunne trække vinduet over på en monitor i et vindue på en helt anden skærm på en monitor tilknyttet en helt anden maskine i netværket. Det er ret overraskende og imponerende.

Og hvem *er* så QNX?

QNX er et firma der blev grundlagt i 1980 og allerede i 1981 fremkom de første arbejder for 8086-processoren. Siden er det gået slag i slag med frembringelsen af nye landvindinger. I følge firmaet selv med en masse rekorder til følge, men altså ikke, set i bakspejlet, en entydig udrangering af CPM og MicroSoft MS-DOS. Som en sidebemærkning kunne måske anføres at Bill Gates har haft nogle usædvanlige markedsføringsmæssige evner eller også rundsave af ikke ubetydelig størrelse på albuerne.

Nå, men QNX leverer altså operativsystem til så forskellige formål som styring af industrirobotter hos Honda, styring af dialyseapparater for nyrepatienter, styring af film-fremstilling og fremkaldelse samt kopiering osv. hos Kodak. Planlægning og overvågning af fremstilling og kontrol for el-udstyr hos Asea-BrownBoweri og overvågningsudstyr for atomkraftværker samt sådan noget som styring af kranrobotarme på de amerikanske rumfærger.

Alt ialt må man nok tilstå firmaet at det er alsidigt. Og dog. Dette er ikke hele pointen. Nej, pointen er at den ene funktion ikke er indeholdt i den anden. Man køber den smule af systemet der umiddelbart er påkrævet for de applikationer man ønsker andvendte. Og som tidligere antydet, man køber en maskine uden alle de sædvanlige perifere enheder som diskettedrev, harddisk og cd-rom-drev. Og dette skal nok vise sig at være hele humlen.

Direkte adressering forbudt!

Operativsystemet understøtter tasks som er kendt fra Amiga, multiprocessering samt parallel processering. Dette vil nok sige at det skulle være muligt at installere kort med flere processorer i stedet for at have flere maskiner der fungerer som en, med tilsvarende pladsbesparelse og hastighedsforøgelse til følge. Men nu får vi se.

På et spørgsmål som: "Vil mine programmer der er designet for MC680x0-miljøet nu også køre på den nye platform med QNX?" afføde svaret – NEJ.

Dette skyldes at de før i tiden mest kritiske rutiner med hensyn til effektivitet og tid kunne optimeres i hånden så de slog genveje til isenkrammet ikke længere er mulige.

Under QNX vil det være umuligt at tilgå isenkrammet direkte uden at systemet crasher. Til gengæld lover Amiga Inc. og QNX Software Systems al mulig støtte til at flytte programmer fra den linie der mere og mere konsekvent benævnes Amiga Classic over til det nye operativsystem (var der nogen der nævnte at QNX oprindeligt blev designet til at køre på Intel?).

Nå, men aftalen mellem Amiga Inc. og QNX Software Systems går ud på at overalt hvor der på feltet findes industristandarder, vil disse blive overholdt. Derimod vil der overalt hvor disse standarder ikke findes, bl.a. med hensyn til følingen med Amiga'en, anvendes dennes standarder. Det har nemlig vist sig blandt Amiga-elskerne at en stor del af det der har fået dem til at hænge ved netop er måden vinduessystemet er opbygget på med skuffer, listninger, træk og slip osv. samt Command Line Interfacet. Derfor vil dette design blive bibeholdt. Og denne del af samarbejdet må så være noget Amiga Inc. skal stå for må man formode.

Er Amiga-elskere

Det oplyses at 70% af de ansatte hos QNX Software Systems er Amiga-ejere

AMINET 28

CD-ROM NYHEDER

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Så er vi på den igen, for nu er der igen en masse flinke folk der har lagt en masse filer op på de omkring 40 computere som Aminet består af. Denne gang er det blevet til 860 MB nyt software som ikke har været med på nr. 27 og 640 MB software siden Aminet Set 7 udkom.

CygnusEd 3.5c

Denne gang har man valgt at vedlægge den meget brugte CygnusEd fra Cygnus software i en version 3.5c.

Så er du stadigvæk en af dem der fedter rund med Ed fra WB, ville det nok ikke være nogen dum ide at prøve denne teksteditor.

Senere hen kan man jo altid tage springet og opdatere til version 4, registreringskortet har man nemlig husket at vedlægge, og det er jo billigere at købe en program-opdatering fremfor en fuld programversion.

Div.

Som altid når man skriver om Aminet-cd'erne er det lettere uoverskueligt, idet der er så meget forskelligt software hvor det absolut er en smags sag hvad man kan bruge eller ej.

Men jeg vil, sædvanen tro, kort opridse nogle ting jeg har bidt mærke i.

I Biz-skuffen kan du bl.a. hente en opdatering til STFax 3.5, Norsk katalog-fil til Personal Paint samt en Final Writer makro-samling der bl.a. gør det muligt at indlæse filer i Amiga Guide-format og fra forskellige databaser.

Af demoer kan du bl.a. finde vinder Neo-demoen fra TIG'98 i en desværre ikke helt færdig version; den færdige skulle være på vej.

Har du PPC-kort kan denne afdeling måske friste med 2 PPC-demoer, nemlig Absolon og TFWID (The Field Where I Died).

Har man et cd-rom-drev kan man hente MUI_CD player til afspilling af audio-cd'er, og den virker både med SCSI, Atapi og på en CD-32.

Af spil kan nævnes Moonbase-demo til grafikkort, opdatering til Abuse030/040/060-versionerne, dansk katalog-fil & missionstekst til Foundation samt, men ikke mindst, Voxel-Racing-spil der er lavet til WarpOS, dvs. et PPC-spil.

Er man en af dem der har scanner og denne scanner er af følgende mærker: Microtek, Artec, Canon eller HP Scanjet, kan man også finde BetaScan og medfølgende driver til de ovenstående scannere.

Slutteligt

Og sådan kan man blive ved med at opremse det software der er med på Aminet 28, så hvorfor ikke stoppe her og lade evt., interesserede selv finde ud af hvad denne cd indeholder.

Aminet-cd'erne kan enten købes hos Betafon eller via AA's abonnentordning. □

(QNX – hva'for en fisk?)

af mindst en eller flere Amiga'er. Et paradoks har det derfor været at man blandt medarbejderne der skulle knyttes til det nye Amiga-projekt har været nødsaget at *sortere fra* blandt de der meldte sig frivilligt. Det har ikke været som i Asterix hvor den romerske kommandant blandt legionærerne efter kald til samling har måttet sige: "Vi har brug for et par frivillige – Nemlig dig og dig", med en uimodståelig pegefinger mod brystet.

Endda er det sådan at firmaet, for at kunne køre videre ufortrødent, godt kunne tænke sig flere medarbejdere. Om disse så kan få noget med Amigaprojektet at gøre er nok mere end tvivlsomt. Men ihvertfald opfordrer firmaet til at interesserede sender oplysninger og præferencer i hidtidige beskæftigelser til firmaet. Muligheden for en tilknytning foreligger.

Vi har hørt fra Köln-messen at Allan Havemose knapt var i stand til at få nogen publikummer til at løfte et øjenbryn ved fremlæggelsen af planerne. Det skal nu også siges at det var et temmeligt utaknemmeligt hverv efter halvanden times forsinkelse.

Derimod er der vist lidt af en entertainer i præsidenten for QNX Software Systems, Dan Dodge, idet han formåede at fremkalde almindelige bifaldsytringer og kor af klapsalver. Alle havde et vågent øje til hvad der foregik. På baggrund af hvad vi indtil videre har af informationer skulle optimismen blandt Amiga-folket være stigende, i betragtelig grad.

Som kommentar til den måde QNX indlejrer andre systemer på, kan det tilsyneladende også selv omsluttes af alle mulige andre applikationer som f.eks. MS-DOS/Windows, X-Windows m.a., således at det slet ikke opdages at man i virkeligheden har med QNX at gøre. Det er med andre ord usynligt, gennemsigtigt. Lige sådan med hensyn til internetforbindelse idet dette er en fuldt integreret grænseflade og dermed uvist for brugeren hvordan det er skruet sammen.

Som det øjensynligt skal forstås er QNX en mikrokerne hvorpå alt andet programmel skal skrues på, eller rettere overlejres. Om denne forståelse så er korrekt vil tiden så vise.

KONKLUSION

QNX Software Systems har gennem 40 markedsføringsagenter spredt over hele kloden salgsagenturer i mere end 100 lande.

Hvem ved, måske også QNX har sin andel i udviklingen af Ørsted-satellitten samt dennes fremføringsraketter?

Vi må vel så til sidst konkludere at når samlede kræfter sættes ind på en helt ny samarbejdsrelation omkring en platform kan der nok ikke afses så mange kræfter på de hidtidige planer om en Amiga Classic-linie, forstået som en udvikling af et operativsystem V3.5.

Men nu får vi se hvad det nye år vil bringe. Spændende er det ihvertfald. □

Destination:

The Party 8

■ *Af Dreyer*

Traditionen tro blev der den 27.–29. afholdt endnu et træf for computerfreaks i Aars: The Party. Over 3.000 freaks, tusindvis af computere, masser af lydudstyr, og ikke mindst utallige colaer var til stede.

The Party er gennem årene blevet kendt for at være en forsamling af spil/porno-freaks, snarere end hvad det oprindeligt var, et Scene-party.

Sidste år gik det nærmest over gevind (altså, så længe der var strøm), man kunne stort set ikke færdes i hallerne uden at få smidt et par hudfarvede meloner, eller en potensforlænger af en gøb i ansigtet. Organizerne havde derfor i år fået en god idé. Man forsøgte at lokke spil-freaks'ne ind i hal 3, den hal der ligger længst væk fra hovedhallen, med en 100 MBit netværksforbindelse. Og det lykkedes faktisk meget godt, dog uden at fjerne alle de "forstyrrende elementer".

En del Scenere, der ellers plejer at møde op til dette party, havde valgt at tilbringe juleferien hjemme efter sidste års fiasko, hvilket faktisk var lidt ærgeligt, da de måske kunne have hjulpet med at gejle stemningen lidt op. Ikke at den var dårlig, men sammenlignet med f.eks. Symposium eller det lille Scene Meeting-party er det ligesom der mangler et eller andet. Det er trods alt svært at holde humøret højt når ca. 19 ud af 20 computere mere eller mindre er pc'er, der alle er inficeret med Windoze.

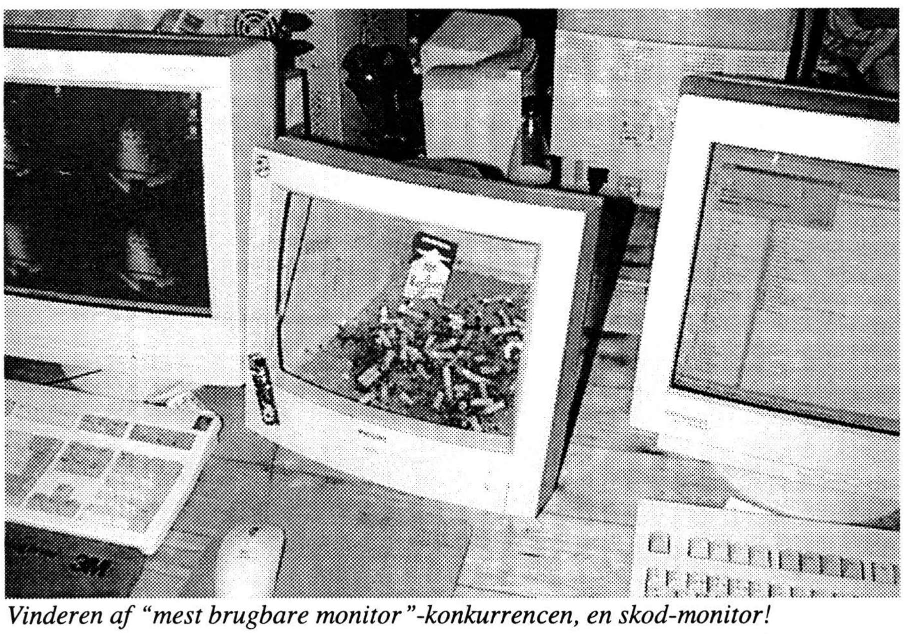
I absolut mindretal var C64-ejerne, og minsandten om ikke også en eller anden havde medbragt en Mac (nå ja, den kører trods alt med PowerPC-processor)!?

Party quality

Som altid var der en del forsinkelser og rettelser i forhold til det oprindelige program, men organizerne formåede dog at holde gang i storskærmene (en i hver hal, selvom det kun var den i hal 1 der kunne kaldes rigtig stor) det meste af tiden.

Når der ikke var nogen konkurrencer kørende blev skærmene brugt enten til visning af et par ældre demoer, eller til information, såsom: "Remember last year?", med henblik på den historiske strømafbrydelse. Folk blev opfordret til ikke at tilslutte mere elektrisk udstyr end allerhøjest nødvendigt. Og man så da heller ikke strømslugere så som toastmastere og el-kedler rundt omkring, med undtagelse af et lille "køkken", der var indrettet til formålet.

Af en eller anden grund blev programmet ikke annonceret på storskærmen, man har enten fundet det for besværligt eller ment, at alle alligevel kunne se det på netværket. Det kunne alle ikke.



Vinderen af "mest brugbare monitor"-konkurrencen, en skod-monitor!

Der var rave i den

Af andre "succeer" kan nævnes det rave, som blev afholdt natten mellem første og anden dag i hal 1. Tre timer med et lydtryk, der for det meste lå på den forkerte side af 100 dB-grænsen. Undertegnede (som faktisk er lidt af en techno-fan) var glad for at være placeret i den modsatte ende af det uhyggelige lydanlæg, men selv længst væk var det nødvendigt at stoppe et eller andet i ørene for ikke at få varige høreskader.

Enkelte havde medbragt ørepropper, som først blev nødvendigt på dette tidspunkt. Faktisk syntes der, før rave'et, at være noget mere roligt end tidligere år, sandsynligvis pga. fraværet af mange game'ere i hal 1. Men sådan skulle det altså ikke være i de tre lange timer rave'et varede.

Uden mad og drikke...

Toiletterne blev hurtigt ulækre, for Aars Messecenter er altså ikke gearet til at huse 3.000 personer non-stop i tre døgn, hvilket resulterede i kø-dannelser, også i kantinen (med cafeteria-mad til cafeteria-priser og Pepsi-cola!?) og i informationen.

Heldigvis ligger der et par butikker og en tankstation i nærheden, så det var



Der er ikke noget at sige til, at Sumpen hoppede af med sejren i banner-konkurrencen!

ikke værre end at man kunne hente forsyninger udefra, dog ikke alkoholiske drikke og smøger, som var forbudt i hallerne. Og down-town Aars rummer desuden et par grill-barer og restauranter der serverer mad der er bedre end det man kan købe i party-stedets eget cafeteria (selvom der ikke skal så meget til).

Ud af huset oplevelser

Så var der sove- og bade-faciliteterne der var placeret på en skole ca. 15 minutters gang fra party-stedet. Ikke optimalt, men i det mindste undgår man raves i sovesalen.

Langt de fleste valgte at overnatte under bordene eller langs væggene, og de brand-inspektører der jævnligt inspicerede hallerne syntes ikke at tage notits af det, i modsætning til de forrige år.

Derudover var der arrangeret en bowling-turnering i det lokale bowling-center. Om den blev til noget vides ikke.

Kommunikationsproblemer

Det er sket før på The Party, at man har haft nogle lidt uforståelige holdninger overfor de produktioner som skal deltage i konkurrencerne, såsom at nægte folk at deltage, fordi de kom et minut for sent med deres bidrag. Dette var ikke gjort bedre af at alt skulle sendes over netværk, da deadlines så blev styret med hård disk af en computer (nogle vil måske sige, at der ikke er den store forskel på en sådan og en organizer).

Et andet problem var, at fik man sit bidrag indleveret var der på ingen måde nogen respons, hvis produktionen ikke virkede på Party-computeren.

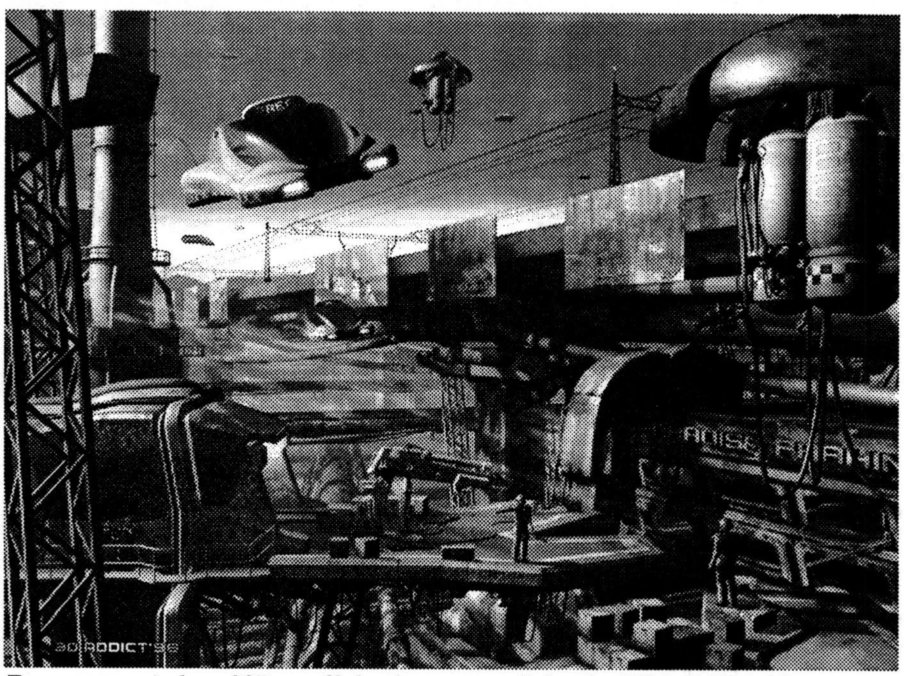
Mindst to grupper, der begge havde en demo klar, blev udsat for dette, vores egne .sPOOn. og polske Floppy. Begge fik de beskeden om, at deres demo ikke virkede på den hårde måde: Konkurrencen sluttede uden deres demoer var blevet vist. Det er virkelig surt at have brugt tre måneder på et projekt, for så at opdage, at man af uvisse grunde ikke så meget som får et hint af en organizer om, at der er noget galt, specielt når man er rejst helt fra Polen! Det er at tage pis på folk!

Noget lignende foregik i 3D-billed-konkurrencen, hvor 7–8 billeder var sporløst forsvundet fra organizerens computer. De skuffede kunstnere kunne naturligvis intet stille op. Det tyder på mangel på overblik og kontrol, eller måske bare sløseri og manglende respekt overfor kunstnerne fra organizernes side.

Netværk med måde

Og til sidst vil jeg da lige nævne upload-systemet. Det var i år ikke længere nok at putte sit konkurrence-bidrag på en disk og aflevere den. Nej, det skulle køre over party-netværket (som virkede nogenlunde, til tider, og til tider ikke).

Nu er det sådan at ikke alle har monteret netværkskort i deres computer, men det var der også tænkt på. Der var stillet en række pc'er op til formålet i hal 2. Desværre var det kun ca. 3 af ca. 8 der virkede, og da de også blev brugt til andre formål end upload kunne det være svært at komme til. Havde man ingen erfaring med netværk kunne man spørge i den stand, der hensigtsmæssigt var placeret tre meter derfra. Måske var jeg bare uheldig, men da jeg skulle bruge noget hjælp fandt jeg ud af, at den fyr der passede biksen ikke havde noget som helst forstand på netværket, men alligevel havde han scoret sig en netværk T-shirt (alle



En suveræn vinder af 3D-grafik-konkurrencen, ***Suburbs 2100*** *af* ***3D Addict.***

organizerne gik i forskelligt farvede T-shirt, der viste hvor de hørte til). Jeg lod ham spille videre på hans play-station...

Man kunne selvfølgelig prøve at uploade hos naboen, hvis altså netværket virkede. Det gjorde det som regel, på nær op til deadline.

Noget helt andet er, at selvom Amiga'en kan flere sprog mht. fil-systemer er det for dårligt, at man ikke havde opstillet så meget som en af slagsen til upload af Amiga-ting. Det er racisme!



Flux: Pæne damer tiltrækker stemmer i en mands-domineret verden, specielt Made's!

Demo or Die!

Party'ets højdepunkt var naturligvis demo- og intro-konkurrencen, og kvaliteten af de konkurrerende produktioner var ganske god. Scenens gran-gamle gruppe ***Scoopex*** satte sig, ligesom sidste år, solidt på begge førstepladser. For intro-konkurrencens vedkommende med en suveræn produktion, der indeholder flere effekter end en gennemsnitlig demo, men med et noget kedeligt farve-design, og for demoens vedkommende med et par Alien 3D-scener (inklusive katten Jones!) kombineret med nogle heftige effekter ind imellem det hele.

Også *Abyss* deltog i begge konkurrencer, og de formåede at holde publikum åndeløse, da de i endscrolleren på deres demo annoncerede, at "dette er den sidste Abyss produktion". Kort efter tilføjede de "i år" og man kunne høre mange lettelsens suk brede sig foran storskærmen. Denne demo besatte 3.-pladsen, overgået af ***Oxyron***'s flotte "VIII", der scorede 2.-pladsen.

Også danske ***IRIS*** deltog med en udemærket demo, men den kunne dog ikke stille noget op i mod de "tunge drenges" demoer og endte på en 7.-plads. Desuden deltog grupper som ***Ephidrena***, ***Artificial People***, ***Tulou***, samt de to øvrige danske grupper ***Sumpen*** og ***Loonies***, som begge tilsyneladende forsøgte at undergå hinanden i bunden af tabellen. Loonies tog dog revanche i intro-konkurrencen ved lidt overraskende at snuppe 2.-pladsen.

Ialt var der 13 demoer, hvilket må siges at være en god portion i forhold til antallet af Amiga'er. Sammenligner man med antallet af pc'er og de 19 produktioner der var i pc-demo-konkurrencen er det tydeligt, at der procentvis er langt flere Amiga-ejere, der er Scenere, end der er pc-ejere, der er Scenere.



En forsinket julegave fra Gafkhan/Cromatics: ***Ze wittle fwuffy wabbit!***

Intro-konkurrencen

Også intro-konkurrencen var ganske seværdig, og selvom der ikke var den store tvivl om hvem der ville løbe med sejren efter ***Scoopex***'s intro var blevet vist som den første, var der stadig masser at se på. Danske ***Cromatics***' "Colors" sneg sig op på 5.-pladsen, mens ***Abyss***' fortsættelse af deres Cruisin'-intro udgivet på The Party 7 ikke formåede at score en 2.-plads som forgængeren gjorde det, men måtte se sig henvist til 3.-pladsen.

Loonies føromtalte intro var en original lille sag, der til start og slut lignede noget taget ud af en børnebog, og ind imellem disse 3D-sekvenser viste de et utal af farverige og godt kodede effekter. En fuldt fortjent 2.-plads!

Mest ufortjente placering gik til ***Darkage*** med *Modem* i spidsen, der faktisk havde lavet en ganske udmærket intro, men af uforklarlige årsager endte

denne på en skuffende 11 plads af de ialt 12 introer der deltog. Nedtur!

Ingen 4k?

Man havde af uforklarlige grunde ikke nogen 4k-konkurrence (derfor stillede ***Puryx/Floppy*** op med en 4k'er i intro-konkurrencen, hvor den naturligvis ikke var i stand til at gøre det store væsen af sig målt i forhold til de andre præsentationer), heller ikke fast-intro, og de mange surprise-konkurrencer der var reklameret med syntes aldrig at blive til noget, måske med undtagelse af Banner-konkurrencen, der gik ud på at have det mest interessante banner. Sumpen løb naturligvis (?) med denne prestigefulde sejr, for hvem kan stå for en sump-frø?

Musik skal der til

Musik-konkurrencerne var desværre nogenlunde som de plejer at være på The Party, variationen er ikke altid lige stor. Men ind imellem var der dog et godt modul. Meget sigende, at de, der fik de højeste placeringer i 4-kanals-konkurrencen alle er kendte ansigter i Scene-sammenhæng: ***Virgill***, ***Muffler***, ***Pink*** og ***Moby/Sanity*** (Ja, der stod Moby/Sanity!).

Det hænger unægteligt sammen med at organizerne i modsætning til de forrige Party'er havde valgt at offentliggøre navnene på komponisterne mens modulet blev spillet, istedet for at hemmeligholde det til efter afstemningen. Det siger også lidt om, at der nok ikke rigtig var nogen der faktisk har lyttet til konkurrencen...?

Det skal dog siges, at bl.a. vindermodulet er et af de bedre.

Retouchering, et nødvendigt onde?

2D-Grafik-konkurrencen var lidt af en skuffelse, især hvis man sammenligner med The Party 7, hvor kvaliteten af billeder var uovertruffen. Selvfølgelig var der gode billeder blandt de knapt 50 værker, men en stor del af dem var ikke andet end retouchering af scannede billeder. Det så ihvertfald sådan ud. Der var slet ikke den mængde af originale og tankevækkende billeder som man kunne have ønsket.

TMK/INF (vistnok en eller anden pc-art) vandt konkurrencen, mens nogle noget mere kendte ansigter i form af ***Made/Bomb***, ***Cyclone*** og ***Pink*** fra ***Abyss***, ***Jamon/Juice*** (måske knapt så kendte, men ikke mindre talentfulde af den grund) tog sig af de efterfølgende placeringer.

Og minsandten om ikke også ***Cougar/Sanity*** tilsyneladende deltog i konkurrencen og havnede på en 5.-plads!

Man undrer sig: I 4-ch. er det ***Moby/Sanity***, i pixel er det ***Cougar/Sanity***. Er der et mønster her, eller er det bare en gæstevisit? Eller fake?



Dette er sandsynligvis ikke en retouchering, men en fremragende karikatur; ***Men In Black & White*** *af Jamon/Juice & Pink/Abyss.*

Mens vi venter

Java-demo-konkurrencen blev suverænt vundet af danske ***Digital Nerds***, der tidligere gik under navnet *Dreamline Design/Entertainment* og blandt andet har opnået gode placeringer i tidligere års wilddemo-konkurrencer med lidt hjælp fra deres Amiga'er. De har efterhånden et par Java-demoer på bagen, men deres nye overgik alt hvad der tidligere er lavet!

Desværre tror jeg ikke at den kan køre på Amiga'en endnu, ihvertfald ikke før Java-supporten bliver lidt bedre end den er på nuværende tidspunkt. Og en vild PPC ville heller ikke være helt af banen.

Vilde demoer?

Wilddemo-konkurrencen var i år splittet i to: "Wild Classic" og "Video Demo". Kort sagt er "Classic" Wild-demoer der kører realtime, mens "Video" er ting der er pre-kalkuleret. Organizerne forlangte tilmed at få disse på video, af uforklarlige grunde kunne man ikke bare aflevere en cd med demoen på. Det er da de færreste der har medbragt en video-maskine sådan et sted, og det er jo heller ikke alle, der har deres demo klar når de tager afsted hjemmefra!?

Grunden til denne konkurrence er delt i to er, at man har ønsket at give de alternative systemer en chance (hvem husker ikke den imponerende VIC20 demo der for et par år siden fik folk til at måbe, men alligevel fik en lav placering fordi den naturligvis ikke rent visuelt kunne konkurrere med de svulstige animationer).

I Classic var der hele to deltagere, ingen af dem noget særligt, men trods alt lavet på alternative systemer. Den ene var en Playstation.

Video-konkurrencen var heller ikke specielt revolutionerende, men der var dog nogle seværdige og morsomme bidrag. Det bliver bare så kedeligt at se de mere eller mindre identiske rum-scener om og om igen.

Alternativ sjov

En lidt anden type konkurrencer var "mest brugbare monitor", der blev vundet af ***Dexter/2Stupid*** for at have ombygget en monitor til askebæger!

Og så var der International Karate-turneringen, der blev spillet på en C64'er. Det er en oplevelse på godt og

ondt at høre en C64 gengive lyden af et velrettet slag på et så kraftigt anlæg som The Party's! Desværre er vi ikke i besiddelse af resultaterne fra denne konkurrence.

Der var også annonceret en anden spil-konkurrence, hvor man kunne vinde en pc, men den så jeg aldrig noget til. Måske var der ingen der gad at stille op af fare for at vinde?

En af de klassiske konkurrencer er "Body Crashing", der gælder om at skylle en cola ned så hurtigt som muligt. Endnu engang må jeres udsendte reporter tilstå, at han ikke fik noteret navnet på vinderen (i håb om, at den stod i de samlede resultater efter party'et), men tiden blev på... Hold fast: 11,22 sekunder! Tak for kaff... Cola!

Til sidst skal ikke glemmes de fantastiske "musikere", der optrådte på sidste års Symposium party. Det er en slags band bestående af fire unge mænd, der har specialiseret sig i at gengive chip-tunes, vel og mærke uden brug af computere eller instrumenter – de gør det oralt. Desværre var de ikke selv mødt op, men Steeler, der er en af organizerne på Symposium, havde medbragt nogle optagelser fra dette party, som blev spillet, og selv om det ikke er helt det samme som at opleve dem live, er det alligevel en underholdende affære.

Udstillere

Danmarks førende Amiga-blad var mødt op med redaktionen i bagagen, og for at tiltrække opmærksomhed fik redaktør Jan og følge arrangeret en stand tæt på indgangen med store "AmigaAdvis"-skilte i toppen, hvor man ikke kunne undgå at overse dem.

Der blev solgt Amiga Advis-blade, abonnementer, Amiga-plakater og -klistermærker, og The Demo.Guide nr. 7 var også at finde ombord. Man kunne også fordrive tiden med at pointere nogle sære fejl i det foregående nummer, eller klage over de manglende farver. Men det er der vel ingen grund til? Også enkelte ikke-danskere viste interesse for bladet, og det er der jo ikke noget at sige til...

Ud over AA-standen var der også et par stykker der solgte pc-ting og lignende, så de var henvist til bagest i hal 2.

Epic Data var også at finde (!), dog uden stand. De gik og delte prislister ud til alle de Amiga-ejere de kunne finde, men var ligesom alle andre uden stand henvist til de ordinære pladser. Der blev også observeret medlemmer fra ***A8k*** og ***A97*** (henholdsvis Århus og Odense Amiga-klub), men de var tilsyneladende mødt op uden ambitioner om at gøre sig mere bemærket end allerhøjst nødvendigt.



*En efterfølger til Animal Reign – **Killer Animal Reign** af Cyclone.*

Game over!

Til sidst skulle der naturligvis uddeles præmier, endnu en gang en noget tam forestilling, hvor konferencieren havde meget svært ved at nå ud til det trætte publikum. Vinderne blev offentliggjort på storskærmen helt uden spændingsmoment, navnene blev bare klasket på skærmen.

Måske er det i erkendelse af, at man ikke formår at styre den computer, der bliver brugt til at vise informationerne på storskærmen, at man har valgt at gøre det på den lette, men kedelige måde (og selv det gik også galt i starten...).

Tidligere har man nemlig forsøgt sig med en mere interessant præsentation, men, så vidt jeg ved, er det gået galt hver eneste gang. Scala er jo også et svært tilgængeligt program (ikk'?)! En person som f.eks. tidligere omtalte Steeler, der styrede Symposium, og en mere spændende måde at præsentere vinderne på ville have gjort underværker.

Efter denne seance blev den officielle afslutning markeret med et stykke musik, der stod i skærende kontrast til alt hvad der ellers var blevet spillet under party'et, et flot lysshow flankeret af et par agressive røgmaskiner (selvom rygning var forbudt, pånær efter sex!) og en smule fyrværkeri af den slags man bruger i iskager til festlige lejligheder, bare lidt større.

De fleste brugte tiden på at pakke deres grej, eller forgæves at hente party-produktionerne fra nettet. Man kunne godt glemme alt om at hente Amiga-sagerne, for den harddisk der indeholdt disse var crashet – og da man jo ikke længere fik lov til at aflevere sine data på disketter var der lange udsigter til at få noget som helst af det ud på nettet.

Rygterne ville dog vide, at enkelte demoer lå på en uofficiel server, men da undertegnede endelig fandt denne var der intet at hente. Desuden skulle man være hurtig for overhovedet at få noget ned, for organizerne begyndte på et ret tidligt tidspunkt, at fjerne hub'erne. Det kan man dog godt forstå efter et tyveri af disse sidste år. Men det er da irriterende. Det er de få, der ødelægger det for de mange. Nogle gange er det den anden vej rundt.

Var det det værd?

Alt i alt må man sige det var et Party, som The Party nu engang er: En masse forvirrede organizere. Enkelte orga-

Officielle resultater fra The Party 8

Bemærk: Dette er den let redigerede udgave af de originale resultater hentet direkte fra The Party-hjemmesiden, og kan derfor indeholde fejl.

Demo

	Point	Titel	Gruppe
1.	5120	Alien 2	Scoopex
2.	2760	XIII	Oxyron
3.	2620	WildLife	Abyss
4.	1290	Dualcrew – Shinning	Adam
5.	1280	Substral	Ephidrena
6.	1130	Raybong	Loveboat
7.	920	Swift	IRIS
8.	520	Juusto 2	Thain (ind.)
9.	400	Take A Bath With Tulou 2	Tulou
10.	310	Power	Robo
11.	250	Baglæns Ingenør arbejde	Sumpen
12.	210	QAPMOC	Nose Bears
13.	200	Julemandens sidste ferie	Loonies

Intro

	Point	Titel	Gruppe
1.	1369	1000%	Scoopex
2.	789	The Morning Trip	Loonies
3.	619	Cruisin II	Abyss
4.	433	G-Spot	Loveboat
5.	262	Colors	Cromatics
6.	214	Moving	Darkage & Scoopex
7.	173	Tinnitus	IRIS
8.	158	Amiga 40K Intro	Rave Net Overscan
9.	141	Machinery	Boomers
10.	76	Eniac4k	Floppy
11.	66	Theorema	Darkage
12.	23	Lem	Ninja Gefilus

4-kanal

	Point	Titel	Af
1.	648	Junk Freaks	Moby/Sanity & Pink/Abyss
2.	328	Austin powers	Muffler/Loveboat
3.	280	Daydown	Virgill/Haujobb
4.	244	21 Groove Street	Reverant
5.	236	Life goes in	Hi-flo/Damage

Multi-kanal

	Point	Titel	Af
1.	320	Ratzbatzfatzfatz	Salt/Kolabora
2.	288	Shape Shifter 2	Sierra/Smash Designs
3.	236	Superboat	Loveboat
4.	208	Some other world	Neophire/RBI
5.	200	Vikings	Loonie/Analogue Music

Pixel-grafik

	Point	Titel	Af
1.	460	Hina	TMK/INF
2.	380	Flux	Made/Bomb
3.	320	Killer Animal Reign	Cyclone/Abyss
4.	280	Men in Black and White	Jamon/Juice & Pink/Abyss
5.	276	X in OiL	Cougar/Sanity

3D-grafik

	Point	Titel	Af
1.	744	Suburbs 2100	3D Addict
2.	230	Understick	kRafton/NOMAD
3.	226	Wheels in motion	Dental Headache/Cromatics
4.	184	Out Of Gas	Christer/Ips
5.	142	Windows 98 ' Lax-on	theMOOSE/2Stupid

Java Demo

	Point	Titel	Af
1.	4485	Apex	Digital Nerds
2.	2215	Letmaelk IV	E605 & Phosphor

Video Demo

	Point	Titel	Af
1.	4680	Real Life After Christmas	Zonk & Beyond/Hybris
2.	4600	Drive by Fruiting	Flunkium/iN-SeCT
3.	2970	Jamooh 2	Exposure

Wild Classic

	Point	Titel	Af
1.	2450	SCHLEUDERTRAUMA	Gott/Elitegroup
2.	930	McTheParty98	Salt, Anti, Maxx & Bine/CER

nizere, der ved hvad de laver, men ikke har tid til at gøre det. En tidsplan, der er ligeså troværdig, som en buskøreplan i myldretiden. En billetpris der gør, at man er afhængig af, om ens julegaver kan byttes til kontanter.

Og det lyder jo altsammen ret negativt, men tro det eller ej, faktisk er der også nogle positive ting at fremhæve: Det, at man havde flyttet Game'erne ind i hal 3 skabte en bedre og roligere atmosfære for de Scenere, der var kommet for at møde artsfæller, og for at deltage i konkurrencerne. Brandinspektørerne og vagterne virkede ikke så strikse som de forgangne år. Og der var ingen strømafbrydelser takket være den nye transformatorstation, som havde erstattet den gamle, der som bekendt omkom ved sidste års Party, i forsøget på at forsyne mere end 3.000 computere og monitorer, og et utal af forstærkere, el-kedler, toastmastere, mini-ovne og køleskabe med strøm.

Der er ingen tvivl om, at dette The Party var det bedste The Party i år, og sådan set også bedre end sidste år. Men samtidigt virker det som en magnet på alt, hvad er i stand til at tænde for en computer og starte den nyeste Doomklon. Der er ikke det, der dengang i 1991, da det første The Party blev afholdt, var meningen, men nu er det nok for sent at lave om.

Produktionerne udgivet på The Party 8 kan findes på The Party's hjemmeside:
www.theparty.dk

□

PFS2

Afløseren for Fast File System

■ *Af Anders Drejer*

Vi har vel alle prøvet det: Computeren dør lige midt i en kopiering af en fil. Når man så starter op igen går der en halv formiddag før der kommer liv i harddisken fordi den er blevet "invalid". Eller hvad med at skulle slette 15 store filer på 40 – 50 MB pr. stk? Igen ryger der en halv formiddag. Men nu er der håb forude – og håbet har et navn: Professional File System 2!



Lidt historie

Amiga'ens filsystem, kaldet FastFile-System (FFS), er ved at være forældet, ja, det har det faktisk været i mange år efterhånden. Det er langsomt og så har det den ubehagelige egenskab at der går fuldstændigt ged i den, hvis computeren bliver afbrudt under skrivning til harddisken (strømafbrydelse eller lignende).

For ca. fem år siden stødte jeg på et sharewareprogram, skrevet af Michiel Pelt, der hed ProfessionalFileSystem (PFS). Det var et nyt filsystem som kunne erstatte FFS. Inden jeg fik taget mig sammen til at afprøve det, stoppede udviklingen af programmet tilsyneladende, men kort tid efter kunne man læse om et nyt kommercielt filsystem ved navn AmiFileSafe (AFS). Det viste sig at være en videreudvikling af PFS og det blev nu udgivet af et engelsk firma ved navn Fourth Level Development. AFS blev indkøbt og installeret på min harddisk, og det virkede faktisk ganske godt. Der var dog nogle problemer med et par programmers registreringsdata, som ikke kunne li' AFS og derfor skulle have registreringsnummeret hver gang de skulle startes. Da der så på et tidspunkt opstod en fejl på min harddisk som var relateret til AFS røg AFS ud og ind kom FFS igen. Omkring 1997 drejede Fourth Level Development nøglen om, og Michiel Pelt fik igen rettighederne til sit program. Det er nu udkommet i en frisk version og benytter igen det oprindelige navn ProfessionalFileSystem – nu med et 2-tal hæftet på.

Ugens tilbud

Når man læser hvad man kan forvente at få hvis man installerer PFS2, kan det faktisk kun gå for langsomt med at installere det:

- Aldrig mere "non valid" harddisk
- Op til 500% hastighedsforøgelse
- Support af HD'er op til 2 TB
- Support af partioner op til 104 GB
- Support af Multiuser Filesystem
- Genskab slettede filer

Installeringen

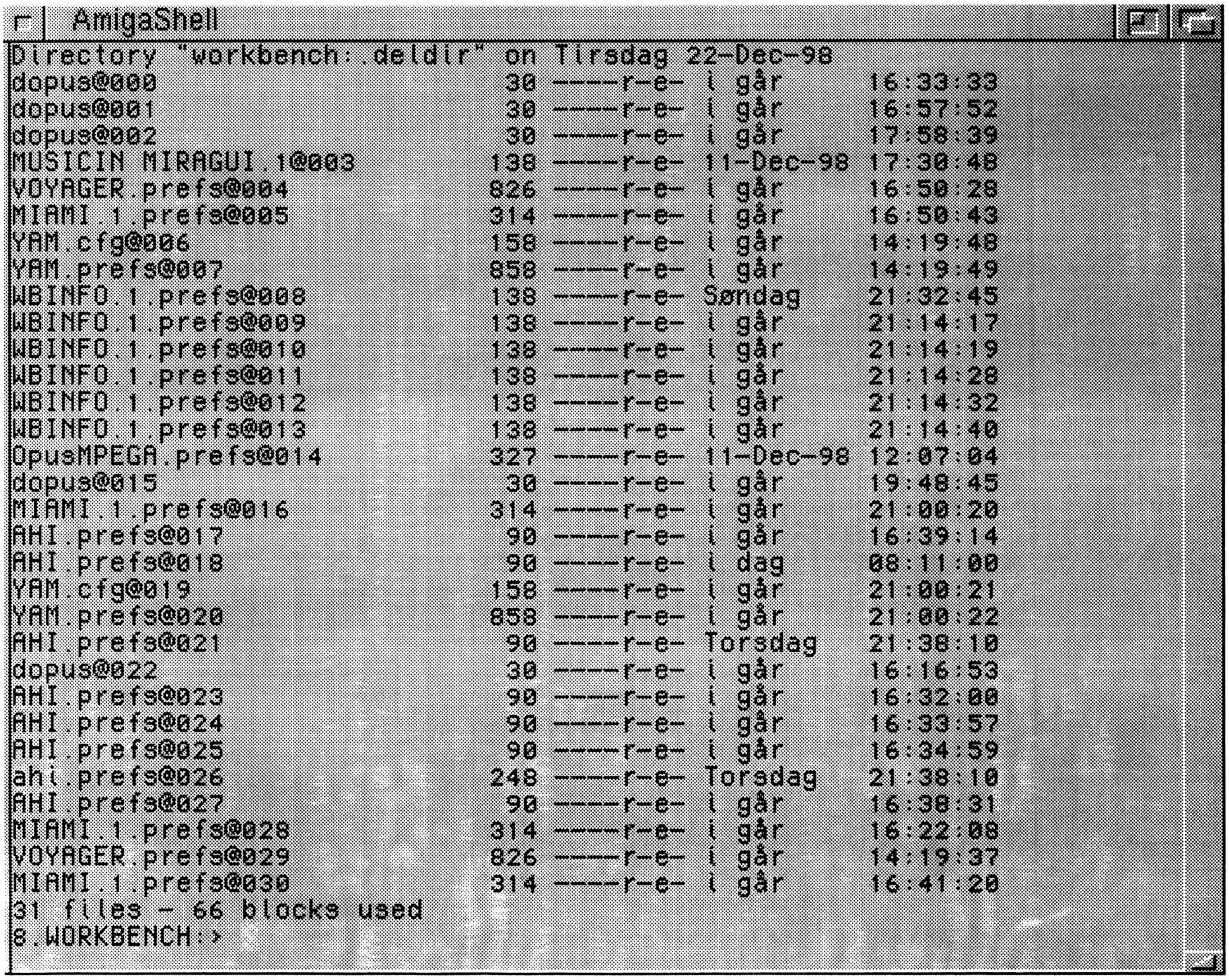
PFS2 kommer på cd-rom og indeholder versioner til 68000, 020, 040 og 060 CPU'er. Der er desuden planlagt en speciel PPC-version. Ud over PFS2 får man også spillet Kang Fu, som jeg overhovedet ikke vil nævne her, da dette er en meget seriøs artikel!

Installeringen foregår i to afdelinger. Den første går ud på at installere selve filsystemet, et par værktøjer (som jeg vender tilbage til) samt manualer. Denne første afdeling er ganske "ufarlig" da der kun kopieres filer over på hard-

PFS2

Udgiver:
GREat Effect Development
Systemkrav:
• OS 2.04+
Formater:
Cdrom
Pris:
499,- (Betafon)

Ydelse 11
Brugervenlighed .. 10



```
AmigaShell
Directory "workbench:.deldir" on Tirsdag 22-Dec-98
dopus@000                      30 ----r-e- i går      16:33:33
dopus@001                      30 ----r-e- i går      16:57:52
dopus@002                      30 ----r-e- i går      17:58:39
MUSICIN MIRAGUI.1@003         138 ----r-e- 11-Dec-98  17:30:48
VOYAGER.prefs@004             826 ----r-e- i går      16:50:28
MIAMI.1.prefs@005             314 ----r-e- i går      16:50:43
YAM.cfg@006                   158 ----r-e- i går      14:19:48
YAM.prefs@007                 858 ----r-e- i går      14:19:49
WBINFO.1.prefs@008            138 ----r-e- Søndag     21:32:45
WBINFO.1.prefs@009            138 ----r-e- i går      21:14:17
WBINFO.1.prefs@010            138 ----r-e- i går      21:14:19
WBINFO.1.prefs@011            138 ----r-e- i går      21:14:28
WBINFO.1.prefs@012            138 ----r-e- i går      21:14:32
WBINFO.1.prefs@013            138 ----r-e- i går      21:14:40
OpusMPEGA.prefs@014           327 ----r-e- 11-Dec-98  12:07:04
dopus@015                      30 ----r-e- i går      19:48:45
MIAMI.1.prefs@016             314 ----r-e- i går      21:00:20
AHI.prefs@017                  90 ----r-e- i går      16:39:14
AHI.prefs@018                  90 ----r-e- i dag      08:11:00
YAM.cfg@019                   158 ----r-e- i går      21:00:21
YAM.prefs@020                 858 ----r-e- i går      21:00:22
AHI.prefs@021                  90 ----r-e- Torsdag    21:38:10
dopus@022                      30 ----r-e- i går      16:16:53
AHI.prefs@023                  90 ----r-e- i går      16:32:00
AHI.prefs@024                  90 ----r-e- i går      16:33:57
AHI.prefs@025                  90 ----r-e- i går      16:34:59
ahi.prefs@026                 248 ----r-e- Torsdag    21:38:10
AHI.prefs@027                  90 ----r-e- i går      16:38:31
MIAMI.1.prefs@028             314 ----r-e- i går      16:22:08
VOYAGER.prefs@029             826 ----r-e- i går      14:19:37
MIAMI.1.prefs@030             314 ----r-e- i går      16:41:20
31 files - 66 blocks used
8.WORKBENCH:>
```

Her er de 31 sidst slettede filer på min Workbench-partion, og ved en relativ nem indsats kan de genskabes, hvis der skulle blive brug for det.

disken til senere brug – der er altså ikke tale om, at der allerede nu ændres fra FFS til PFS2. Under den indledende installering skal man tage stilling til om man vil bruge den "almindelige" PFS2 eller den der hedder "direct SCSI". Den sidstnævnte benyttes hvis man har harddiske over 4 GB for at omgås Amiga'ens 4 GB-grænse. Hvis man har mindre harddiske skal man bare benytte den almindelige version af PFS2.

Den anden afdeling er straks lidt mere omstændelig, for nu skal harddisken have at vide, at den skal bruge PFS2 i stedet for FFS. Hvis man i forvejen benytter AFS skulle det ikke volde de store kvaler, men hvis man skifter fra FFS til PFS2 er der kun en måde at gøre det på – nemlig ved at omformatere harddisken. Først må man tilføje det nye filsystem til harddisken vha. HDToolBox og derefter skal den formateres. Hvis man har en stor harddisk med flere partioner, kan man, hvis pladsen tillader det, lave en backup af partion A og lægge over på partion B, og derefter konvertere partion A. Lav en Workbench-diskette med dit backupprogram, og med format-kommandoen på, så du både kan formatere en partion og restore en backupfil fra DF0: – så undgår man at blive fanget på det forkerte ben, hvis noget skulle gå galt.

Forbedringen koster plads

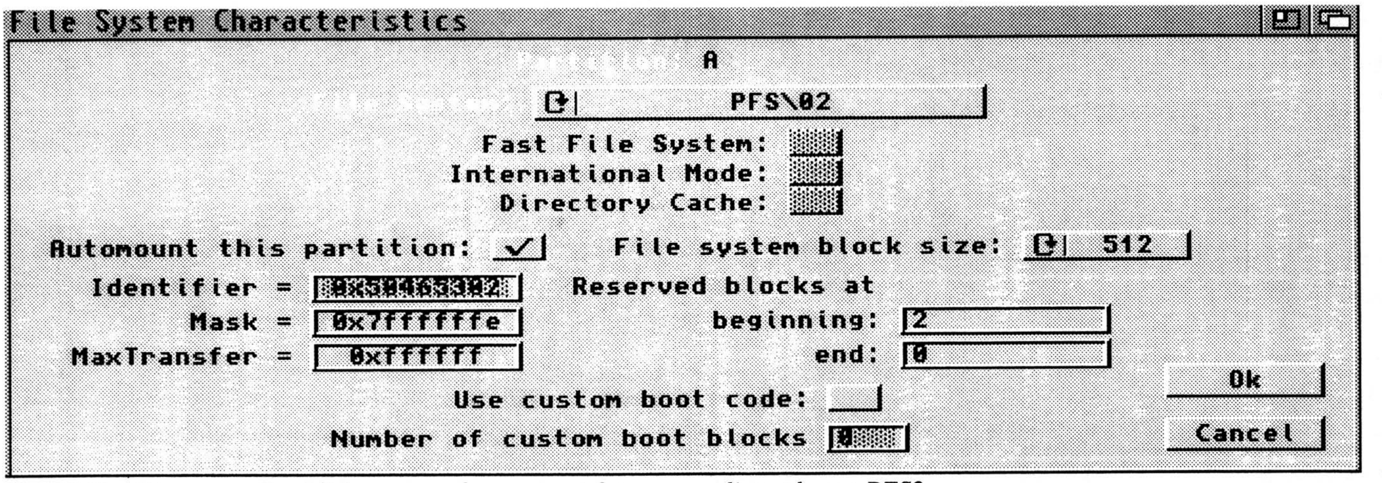
Det første man opdager når man har omformatteret en harddisk til PFS2 er at den ledige plads er skrumpet ind. Min SCSI-harddisk der med FFS have 1.031 MB ledig plads, havde med PFS2 kun 966 MB ledig plads. Denne reduktion af pladsen bliver til dels kompenseret af et mere økonomisk pladsforbrug. De filer jeg havde liggende fyldte under FFS 323 MB, men under PFS2 blev det til et pladsforbrug på 311 MB. Men når det er sagt så er resten en stor positiv oplevelse; programmer loader hurtigere, listning og sletning af filer foregår lynhurtigt, ja, i det hele taget kører alting mere glidende.

Tørre tal

V.h.a. SysSpeed 2.6 har jeg prøvet at lave en test på min gamle udslidte 1 GB IBM SCSI harddisk. Resultatet ser således ud:

	FFS	PFS2	
Create	33	188	operationer/sek
Open	94	263	–
DirScan	327	2009	–
Delete	194	306	–
Seek/Read	1001	1045	–
Create file	3.50	3.37	MB/sek
Write file	2.77	3.71	–
Read file	2.60	3.33	–
Rawread	3.13	3.58	–

Resultater fra "prøvebænken" af-



Med HDToolBox gøres harddisken opmærksom på, at det nu er muligt at bruge PFS2.

spejler måske ikke altid virkeligheden, så her er nogle hverdagsresultater:

Sletning af en fil på 42 MB tager på mit system med FFS ca. 11,5 sekunder og under PFS2 tager det mindre end et sekund – der går dog lige et par sekunder efter filen er slettet, hvor man ikke har adgang til harddisken, så det rigtige tal er måske snarere 3 sekunder, men stadig en væsentlig forskel. Kopiering af 500 mindre filer (ca. 30 KB i snit) mellem to harddiske tager under FFS 3 min 11 sek og under PFS2 tager det 2 min 36 sek. En listning af disse 500 filer i DOpus tager under FFS 6,5 sek og under PFS2 2,2 sek. Hvis de samme 500 filer skal slettes tager det under FFS 11,6 sek og under PFS2 5,7 sek.

Jeg har desuden udført den ultimative test: Jeg startede en flytning af min 42 MB testfil fra en harddisk til en anden, og da halvdelen af denne flytning var udført... slukkede jeg på hovedafbryderen!!!! Der er måske nogen af jer som nu sidder med klamme hænder og koldsved på panden bare ved tanken om hvad der normalt sker ved sådan et uheld, men PFS2 holder hvad det lover. Computeren startede op uden problemer overhovedet!

Værktøjer

PFS2 har en funktion som de fleste kan få brug for på et tidspunkt. Der er nemlig muligt at genskabe de 31 sidst slettede filer, og det gælder også filer man har overskrevet med en ny. Hvis man f.eks. har ændret i startup-sequencen, men efterfølgende ønsker den gamle startup-sequence genetableret, så ligger den i noget der hedder ".deldir". Det er et skjult directory der ligger i roden på harddisken, hvor de slettede filer gemmes. Når man skal genskabe en slettet fil må man en tur i Shell'en, der er altså ikke en grafisk brugerflade til denne funktion.

Det samme gør sig gældende for en funktion der hedder "Rollover". Den funktion kan bruges til at sætte en maksimumstørrelse på en fil der "vokser". Det kunne f.eks være en log-fil, hvor der hele tiden føjes data til. Her kan man så angive hvor stor man ønsker at filen højst må blive, og så vil "Rollover" begynde at slette de ældste data, når filen når den fastsatte maksimumstørrelse.

Et andet værktøj er "Diskvalid" som kan bruges til at analysere en PFS2-enhed med. Dens primære opgave er at checke harddisken for fejl og rette eventuelle fejl, men det er også muligt at defragmentere filer der er blevet spredt over flere blokke på en uhensigtsmæssigt måde. Både Diskvalid og Rollover er ligesom .deldir CLI-programmer.

PF0:

Det er selvfølgelig også muligt at formattere disketter under PFS2, spørgsmålet er bare hvor meget man i disse harddisktider får brug for det – men muligheden er der. Det er desuden muligt at formatere ZIP-drev og lignende under PFS2, man skal bare huske at hvis man udveksler disketter og andre flytbare medier med andre, så skal de også arbejde med PFS2 ellers vil man selvfølgelig få problemer.

Ulemper

Ud over den før omtalte ulempe med reduceret plads på harddisken under PFS2 er der en anden ting man skal gøre sig helt klart: dine gamle disk-reparations- og diskoptimeringsværktøjer virker ikke under PFS2. Den eneste undtagelser jeg har kunnet finde er den vist nok sidste version af Disk-Salv (version 4 revision 13.6f) som blev specielt udviklet til at kunne arbejde med det gamle AFS. Her kan funktionen "Salvage" benyttes da DiskSalv tror det en AFS-partition – hvad det jo egentlig også er.

Selvom PFS2 er gennemtestet og fundet meget sikkert, er der vel altid en mulighed for at noget kan gå galt. Derfor får man et meget specielt tilbud af PFS2's producent: Hvis man har en harddisk man ikke kan komme i kontakt med, og hvis man mener det skyldes PFS2, kan man sende den til Holland, hvor den vil blive forsøgt genetableret. Det eneste det koster er portoen frem og tilbage. Det er selvfølgelig en overkommelig pris, hvis det skulle gå galt, men en god gammeldags backup af vigtige data med jævne mellemrum er nu heller ikke at foragte.

KONKLUSION

Jeg må indrømmer, at det klør lidt i fingrene for at give PFS2 et 13-tal, men der skal jo være plads til en ekstra tak opad, hvis der skulle komme en forbedret efterfølger. Og der er faktisk plads til en enkelt forbedring; en grafisk brugerflade til de værktøjer der følger med. Desuden har PFS2 også en lille "fejl" – man vender sig alt for hurtigt til den nyerhvervede hurtighed.

Du kan købe Professional File-System 2 hos Kiwi Multimedia og Betafon. □

Video & Multimedia

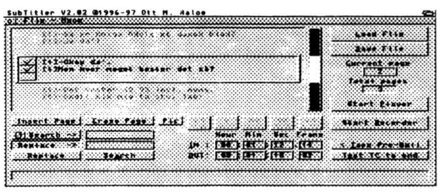
SubTitler

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

"Undertekster på TV'et fra en Amiga?" "Ha... Det må da' være en spøg"! Men nej, det er det faktisk ikke. For med SubTitler, som er et undertekstningsprogram til Amiga'en, kan det lade sig gøre.

Intro!

Først og fremmest skal der lige sættes et par ting på plads. For at kunne bruge dette program optimalt skal du have en genlock. Genlocken fjerner nemlig Amiga'ens baggrundsfarve (Altså farven 0). Dette gør at du kan kombinere Amiga'ens grafiske overflade med et videobillede. Hvis du har en genlock kan du lige så godt læse videre. Hernæst bør du have en video med tidskoder. Det er ikke helt nødvendigt men det gør det altså meget nemmere for dig. Du skal naturligvis også have en Amiga-computer.



Lidt om programmet!

Programmet er ret enkelt. Ja, der er faktisk ikke rigtigt noget men kan "snuble" over.

SubTitler er et program fra Estonia. Programmet er oprindeligt blevet lavet til kommercielt brug, men er også tilgængeligt for os "normale" brugere. Man kan købe programmet med eller uden et seriel-kabel til tidskoderne. Hvis man ønsker at spare lidt kan man selv lave et kabel ud fra den opskrift der medfølger på tekst-fil.

SubTitler er designet til at fungere sammen med Sony®'s Betacam videoer og Panasonic®'s Super VHS-videoer (dem med tidskoder). Hvis man nu ikke har en video med tidskoder, da den jo er meget dyr, ja, så kan Amiga'en også simulere tidskoderne for dig. Det bliver naturligvis ikke så præcist, men man har da sparet lidt hvis man er en privatperson med en lille pengepung.

Harddisk...?

Det er faktisk ikke nødvendigt at have en harddisk. Men det er nu en god ting at have, hvis du lægger undertekster på en halvanden-times spillefilm. Selve teksten fylder ikke ret meget da det er ASCII-tekst det bliver gemt som. Dette gør at du også kan loade undertekster fra en MS-DOS-pc. På trods af at du ikke behøver en harddisk så kan jeg personligt anbefale en, da det nedsætter load-tiden på teksterne meget. Du skal også have minimum 2 MB fri hukommelse på din ram.

TV/Video-studioerne?

Som jeg skrev tidligere så er dette program lavet til professionelle TV- og videofolk.

Programmets brugermuligheder inden for det professionelle er helt okay, men underteksterne ligner ikke helt de undertekster som man tilsyneladende bruger idag af TV- og videofilm-distributører. Det er selvfølgelig kun et spørgsmål om det grafiske udseende men alligevel. SubTitler understøtter alle videomaskiner med et RS-232c-interface.

En dansk ulempe!

Jeg må desværre indrømme at dette program ikke er helt perfekt til brug på dansk.

Det skal forstås på den måde at programmet ikke kan skrive *æ*, *ø* og *å*. Dette gør at man skal tænke sig godt om når man vil skrive på dansk. Man kan f.eks. istedet for at skrive *æ*, skrive *ae*. Istedet for *ø*, skrive *oe*og istedet for *å*, skrive *aa*.

KONKLUSION

Når jeg ser på programmet som det er må jeg sige at det er lidt sølle. Men ikke ubrugeligt. Brugervenligheden er blevet sat meget højt, og det kan jeg mærke. Programmet er faktisk så let at bruge at man ikke behøver at læse instruktionerne der medfølger. Men på den anden side så er manualen ikke ret "tyk".

Desværre er programmet meget dyrt da det jo er beregnet til kommercielt brug. Der er to udgaver. Udgave 1: SubTitler (med alt) dog uden RS-232c-kablet. Udgave 2: SubTitler (med alt) incl. RS-232c-kabel (specielt til TV stationer e.l.). Udgave 1 koster US dollars 225,-. Udgave 2 koster US dollars 375,-. Der er også en gratis demo-udgave så man selv kan prøve den uden at man skal tømme sparegrisen. Demoen findes på internettet og på CU Amiga Super CD-ROM 18. Vil du vide mere om SubTitler kan du besøge deres hjemmeside. Programmet sendes enten gennem posten eller over internettet. Herfra kan jeg kun sige god fornøjelse! □

SubTitler

Systemkrav (minimum):
- OS 2.0
- 2 MB ram
- Genlock

Systemkrav (anbefalet):
- Harddisk
- Video m. tidskode

Internet/e-post:
www.lbi.ee/home/ott/subtitler
ott@lbi.ee

Priser:
US 225,- (ca. 1400 Kr.)
US 375,- (ca. 2300 Kr.)

Pris/Ydelse **7**
Udbytte **8**
Brugervenlighed ... **11**
Generelt **8**

Kiwi Multimedia

Danmarks mest solgte Amiga Tower



Ring og få tilsendt vores nye sommer katalog der kommer til August, helt gratis !

Giv dig selv og din A1200 eller A4000 en god gave! Markedets absolut bedste A1200/A4000 tower, ikke at forveksle med dårlige plastic towers, som oversvømer markedet for tiden!

TowerHawk II (A4000)	TowerHawk EX (A1200)
• 230w strømforsyning • 5 x 5.25" og 4 x 3.5" bays • 7 Zorro-III slots • 5 ISA slots Kun 2.495,- (Med Zorro slots 3.595,-)	• 230w strømforsyning • 5 x 5.25" og 4 x 3.5" bays • 5 Zorro-II slots • Tænd/sluk fra keybaord Kun 2.795,- (Med Zorro slots 3.995,-)

Quake, Foundation, Myst og mange andre, ring og hør !!

Amiga Software til De seriøse

Medie Produktion

Adorage 2.5 AGA	1.195,-
Adorage for MovieShop v. 4.x Nyhed	895,-
Animage	1.195,-
Monument Designer 2.0	1.995,-
Monument Designer Prof. 3.0	2.995,-
Clarissa Prof.	ring!
Creative Set	895,-
Adorage FX	349,-
X-DVE V3.0	1.495,-
Scala MM400 til Amiga	995,-
WildFire 5.0	1.195,-
WildFire 5.0 PPC	1.495,-

3D Grafik

Cinema 4D v4 CD fra HISOFT	1.995,-
Tornado 3D v2.0	3.995,-

Grafik

Art Effect 2.0	1.495,-
Art Effect Plug In Power Effects 1	399,-
Art Effect Plug In Power Effects 2	399,-
Art Effect Plug In SuperView	399,-
Art Effect Plug In PowerUP Effects	399,-
Draw Studio 2.0 CD	1.195,-
Image Studio	Ring!

Tekstbehandling / DTP

Word Worth 7	599,-
Word Worth Office	599,-
Final Writer 97	899,-
Easy Writer	*kommer snart !*
PageStream 3.3	1.795,-
Turbo Print Prof. v.6	595,-

Artec Scanner AT 6 SCSI-II



1.395,-

ScanQuick 4 695,-

Kiwi Multimedia
Film & video laboratorium

Lerager 60, 3600 Frederiksssund
Tel: 47-389639 & Fax 47-389638

Ring direkte Tel: 20-994689

Amiga Hardware til De seriøse

CyberStorm PPC 604 Serien

180 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	6.595,-
180 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	7.995,-
200 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	7.695,-
200 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	8.995,-
233 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	7.995,-
233 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	9.995,-

Blizzard PPC 603e+ Serien

160 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	3.995,-
160 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	6.795,-
200 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	4.695,-
200 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	7.695,-
240 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	5.395,-
240 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	8.395,-

Grafik kort

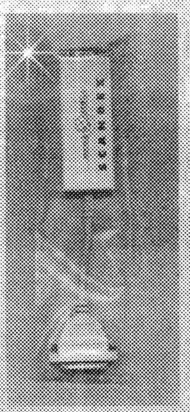
CyberVisionPPC 8 MB	ca. 2.695,-
BVision 4Mb	ca. 2.195,-
Picasso IV	3.495,-
Paloma TV tuner til Picasso IV	1.495,-

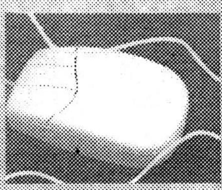
Lydkort & Lyd prg.

Prelude 16Bit lydkort	2.395
Delphina 16Bit lydkort v.1.2	2.695
Opus Amplitude	1.795

Genlock, printer, harddiske, CD-rom Ring !

Vi har også Genlocks, printere, harddiske, digitale video camera... Ring og hør nærmere !





Amiga Mus 199,-

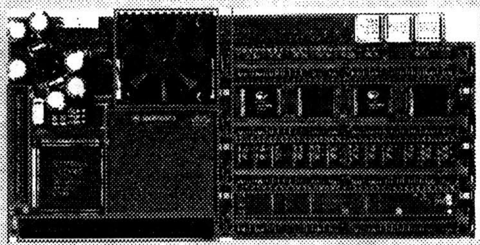


240 Watt højtaler 349,-

ScanDoubler 1.095,-

POWER UP®

AMIGA™ GOES POWER PC™



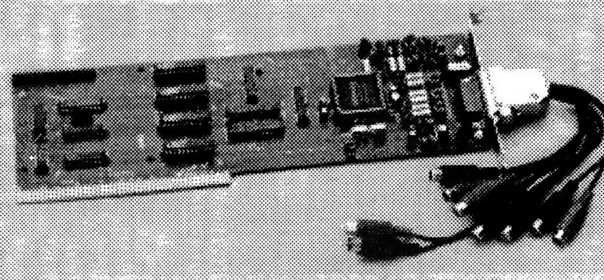
CyberStorm PPC 604e



Blizzard PPC 603e+

Cyber & B-Vision kommer snart !

Prelude lydkort



Lydkort til alle Amiga computer

- Full Duplex
- 16 Bit / 48kHz Stereo
- 2k FIFO
- Zorro AutoConfig
- Developer-Support
- AHI support
- System library
- Opt. Samplitude Lite
- Inkl. AudioLab16 Demo

prelude

Supported by samplitude

Kiwi Multimedia

Kiwi Multimedia Film & video laboratorium
Lerager 60, 3600 Frederikssund
Tel: 47-389639 & Fax 47-389638

Forbehold for trykfejl og prisændringer

Ring direkte Tel: 20-994689

MP3-musik på din Amiga
Fra 42 MB til 3,8 MB og stadig i cd-kvalitet!

■ *Af Anders Drejer*

Kunne du godt tænke dig at lytte til dine favoritnumre via din Amiga og alligevel have dit cd-rom-drev til rådighed? Vil du og dit band have et demonummer ud på internettet? – Ja, ja, ja ... men hvordan?

MP3

Svaret er MP3 – eller MPEG Audio Layer-3 som er den korrekte betegnelse. MP3 er et "åbent" musikkomprimeringsformat som er frit tilgængeligt for alle. Og her er ikke bare tale om komprimering på omkring 1:1,5 som man kender fra f.eks. Lha og Lzx, nej, her er tale om et forhold på op til 1:12 (i cd-kvalitet) eller, hvis man vil gå på kompromis med kvaliteten, på 1:24 (i FM-radio-kvalitet). Hvis man kan nøjes med "telefonlyd" i mono kan kan opnå en kompressionseffekt på op til 1:96.

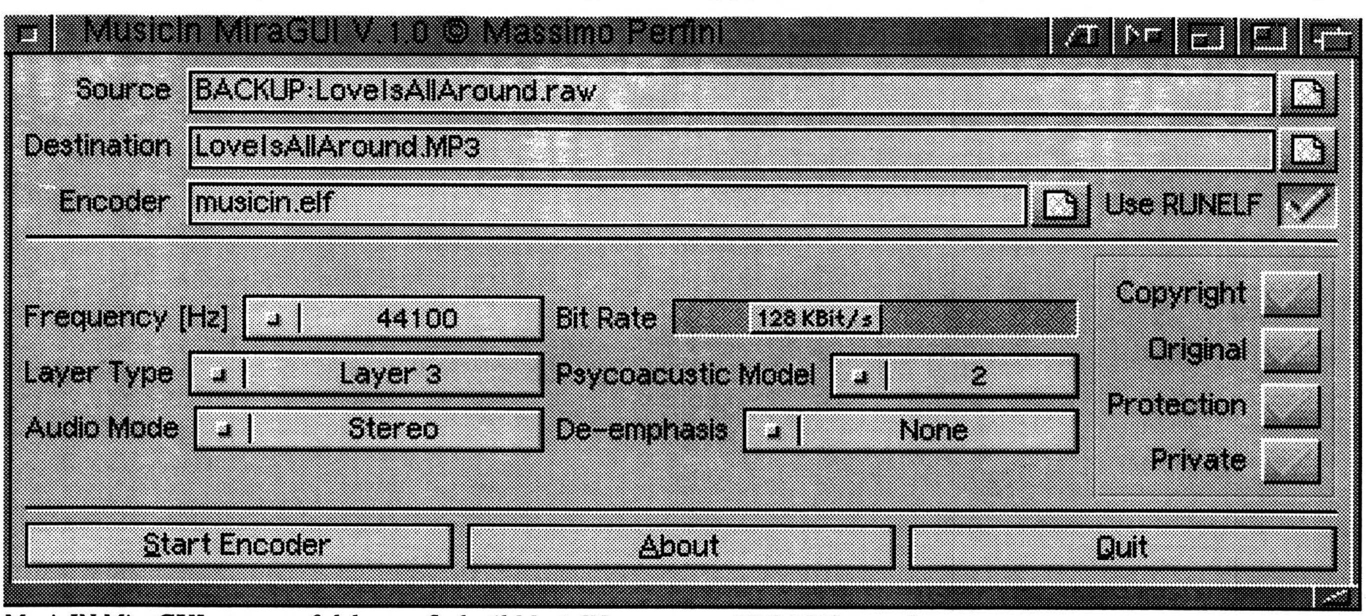
Når der er noget der hedder MP3 er der selvfølgelig også noget der hedder MP2 og MP1. Ganske kort fortalt er MP3 den tredie generation af dette komprimeringsformat. Det er mere effektivt end MP2 som igen er mere effektivt em MP1. Samtidigt med at det er blevet mere effektivt er det også mere komplekst, og derfor vil den bedste koder/dekoder selvfølgelig være et stykke hardware som alene har dette formål. De findes også, men de er (selvfølgelig) dyre – derfor ser vi på "fattigmands"-dekodning, som består af et samarbejde mellem noget software og din CPU.

Er det lovligt?

Det er ligesom om MP3-formatet har fået et "kriminelt" ry, men som med så mange andre ting, så kan man bruge det til både lovlige og ulovlige formål. I denne artikel vil jeg selvfølgelig holde mig til de lovlige, og det kan f.eks. være at tage de bedste numre fra ens cd-samling og konvertere dem til MP3-filer, lægge dem på harddisken eller brænde dem på en cd-rom og derefter bruge computeren som jukeboks. En anden åbenlys mulighed for at bruge MP3 til noget fornuftigt, kunne være at udgive demonumre på internettet, så et lille band på den måde kunne få sin musik ud til et stort publikum. Eller hvad med "lavkvalitets"-udgaver af nye kommercielle numre – en slags demo-versioner? Mulighederne er mange, man skal bare huske at overholde de copyrights der er knyttet til de kommercielle produkter.

Der må pakkes

Det siger næsten sig selv, at hvis man skal klemme 42 MB, som ca. 4 minutters musik fylder, sammen til kun at fylde 3,8 MB, så skal der arbejdes hårdt (og længe, hvis man ikke er indehaver af et PPC-kort). Jeg har prøvet at konvertere Emilia's "Big big world" fra en almindelig CDDA-fil til en MP3-fil vha. to forskellige programmer, MusicIN og Pegase. MusicIN benytter sig af mit PPC-kort og selvom MusicIN ikke er specielt optimeret for PPC, så er der selvfølgelig lidt tid at spare. Jeg kan dog have min tvivl om, at MusicIN PPC kan hamle om med den "håndlavede" 68060-version af Pegase. Hvad en "håndlavet" PPC-version af Pegase



MusicIN MiraGUI er en grafisk brugerflade til MusicIN, som er en PPC MP3-encoder.

kan byde på tør man næsten ikke engang drømme om. Det skal dog retfærdigvis siges, at Pegase ikke understøtter layer 3 med "kun" layer 2.

Jeg skulle egentlig også have set på to andre PPC-programmer, nemlig 8hz (WarpUp) og 8hz-mp3 (PowerUp), men de er midlertidigt fjernet fra deres hjemmeside og fra Aminettet, da der er visse problemer med rettighederne til programkoden. Derfor har jeg undladt at tage dem med i denne test – lidt ærgerligt, for der var i det nedenstående eksempel små 5 minutter at spare i forhold til MusicIN.

MusicIN (240 MHz PPC) 18 min 25 sek
Pegase (68040/25 MHz) 47 min 11 sek

MusicIN er egentlig et "CLI only"-program, men der er heldigvis nogle flinke folk der har lavet en grafisk "front end" til MusicIN, nemlig Mira-MP3 GUI og MusicIN-MGUI. Mira-MP3 GUI kan bruges til både 8hz og MusicIN, mens MusicIN-MGUI kun kan bruges til MusicIN.

Pegase ligger lige midt i mellem – programmet kan startes fra Workbench, men styres udelukkende af Tooltypes. En grafisk brugerflade står dog på "future"-listen, så hvis man har lidt tålmodighed skulle der være håb forude. En PPC-version af Pegase ser ikke ud til at være lige om hjørnet, men mon ikke den kommer engang?

Og så må der spilles

Når man skal afspille en fil der er komprimeret ned til ukendelighed, så kan man måske fornemme, at der også skal en del datakraft til at "dekode" filen så hurtigt at man kan afspille den i "real-time". På en af de MP3-sider der findes på Internettet står der at minimumskravet til en pc er en 100 MHz DX4 og i det engelske Amiga-blad Amiga Format siger de en 166 MHz Pentium. Amiga'en skulle kunne klare sig med en 68030/50 MHz – jeg har ikke haft mulighed for at afprøve denne påstand, men jeg tror ikke man skal regne med at kunne høre MP3-filer i bedste kvalitet og samtidigt kunne arbejde intensivt med andre programmer med en 68030/50 MHz.

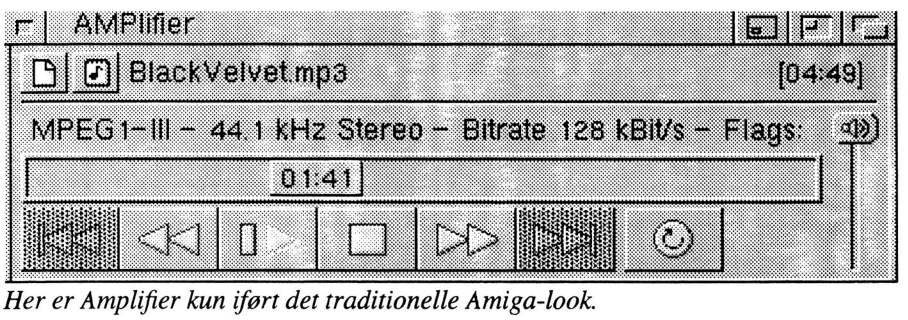
AmigaAMP 2.2

AmigaAMP er en MP3 audio-afspiller som både understøtter 680x0 og PPC. For dem der kender til MP3-afspillere på pc giver navnet AmigaAMP sikkert visse associationer idet pc'erne nemlig har en afspiller der hedder WinAMP, og AmigaAMP er (eller kan være) en tro kopi af WinAMP – rent visuelt. De såkaldte "skins" der kan bruges til WinAMP kan nemlig også bruges til AmigaAMP. Hvis man foretrækker et rent Amiga-look så kan man også benytte AmigaAMP med et GadTools GUI.

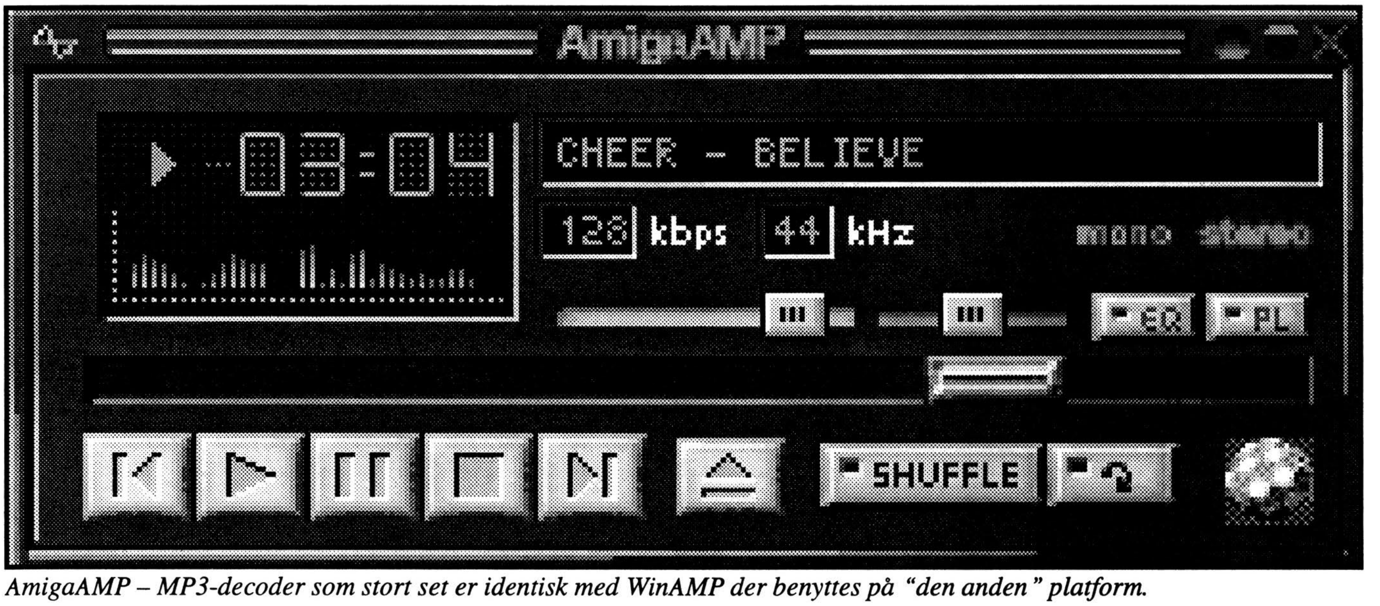
AmigaAMP benytter sig af AHI til at få lyden ud af dine højtalere. Det betyder at stort set alle lydkort understøttes, og det er jo ikke at foragte når man arbejder med musik. Til at styre afspilningen kan man benytte sig af de knapper der er i den grafiske brugerflade. Det er knapper som man kender dem fra båndoptagere og cd-afspillere. Nu er det jo sådan at rigtige mænd bruger genvejstaster og dem er der selvfølgelig også til alle afspilningsfunktionerne.

AmigaAMP har noget der hedder en "playlist", og her kan man hente et antal numre ind, og så kan man benytte "random"-funktionen når man afspiller, og det betyder jo, at de numre der ligger i playlisten afspilles i tilfældig rækkefølge.

En lille lækker detalje ved AmigaAMP er at der er indbygget en "ID3 tag-editor". Det er nemlig sådan, at der kan hæftes forskellige oplysninger på en MP3-fil. Det er oplysninger om artist, navn på nummeret, årstal, genre, m.m. Hvis en MP3 har disse oplysninger kan man få dem vist i et vindue og i AmigaAMP's PPC-version vil man kunne se titlen på nummeret og navnet på artisten som rulletekst så man ikke er i tvivl om hvad det er man hører. ▶



Her er Amplifier kun iført det traditionelle Amiga-look.



AmigaAMP – MP3-decoder som stort set er identisk med WinAMP der benyttes på "den anden" platform.

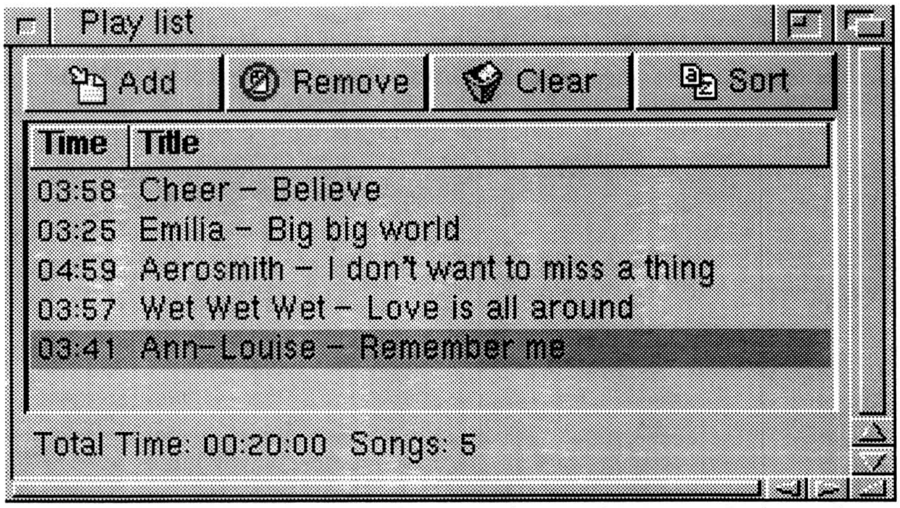
AmigaAMP kræver OS 3.0 eller nyere, min. 68030/50 MHz CPU, mpega.library (til 68K-versionen), asyncio.library samt AHI – og så er det Freeware!

Amplifier 1.42

Amplifier er ligesom AmigaAMP en MP3-afspiller og den ligner da også til forveksling AmigaAMP. Den kan bruge de før omtalte "skins", og så bruger den mpega.library og AHI. Da dette er lavet i en PPC-udgave, understøtter Amplifier altså delvist PPC. At den kun benytter PPC delvist betyder bl.a. at der kommer små pauser i musikken, hvis man åbner andre programmer og lignende. På det område er AmigaAMP overlegent, da det i den rene PPC-version tilsyneladende ikke lader sig genere af, at man arbejder med et 680x0-program samtidigt. Til gengæld understøtter Amplifier nogle (hvis ikke alle) de hardware MPEG audio-dekodere der er lavet til Amiga'en: Melody Z2, Melody+/pro, Peggy+ og CD32 FMV. Desuden kan den afspille AIFF-, MAUD-, WAVE- og RAW-filer.

Amplifier har ikke som AmigaAMP en ID3 tag-editor, men hvis en MP3 indeholder oplysninger har man mulighed for at se dem. Der findes i øvrigt flere af disse editorer i "løs vægt" så det skulle ikke være noget problem at tilføje oplysninger til et MP3-nummer.

Amplifier har også ligesom AmigaAMP en "playlist". Den virker på samme måde, men har efter min mening en pænere brugerflade. Umiddelbart ligner det noget ClassAct GUI, men da der ikke følger nogen manual med (kun en sparsom readme-fil) kan det kun blive et gæt. Der er heller ikke nævnt noget om systemkrav, men regn med at de ligner systemkravene for AmigaAMP.



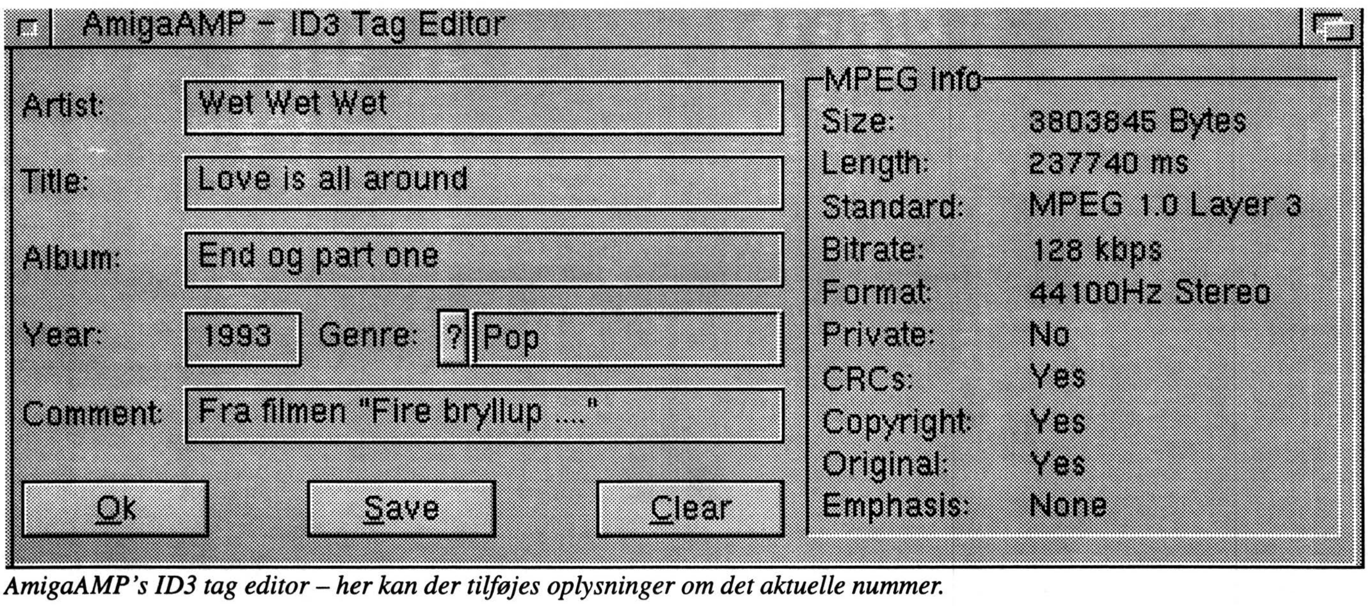
Amplifier's "playlist" som viser hvilke numre der er valgt og som der kan vælges imellem.

AHI

AHI er et systemkrav til både AmigaAMP, Amplifier og en masse af andre programmer, herunder også flere spil. En af de få ting der er "galt" med AHI er, at der beslaglægges relativt meget CPU-kraft. Derfor vil en PPC-version af programmet være meget kærkommen, og i den forbindelse beder AHI's svenske far, Martin Blom, om et bidrag fra dem der til daglig benytter AHI. Da jeg var inde på AHI's hjemmeside midt i december måned stod måleren på 76% så hvis du bruger AHI (sagde han og løftede formanende sin krogede pegefinger) så gå dog en tur i banken og hent en svensk 100 krone (den koster kun 79 af de danske) og send den tilbage til dens hjemland!

KONKLUSION

Denne artikel skal ikke betragtes som en fuldstændig gennemgang af de MP3-programmer der findes til Amiga'en, men snarere som en lille appetitvækker for dem der har lyst til at høre musik uden at beslaglægge deres cd-rom-drev. Der findes flere programmer end de her nævnte, og at de er nævnt her, er heller ikke et udtryk for at de er de bedste. Og så skal det også bemærkes at der skal gås på kompromis med lydkvaliteten, hvis man vil sidde og arbejde samtidigt med at man lytter til MP3-musik, og man "kun" har en 68030 eller 68040 CPU. Hvis man har en 68060 eller PPC CPU er man væsentligt bedre stillet (og fattigere), men sådan er der jo så meget. Og så lige til sidst – husk det der med copyrights af musikken og AHI-registrering! □



AmigaAMP's ID3 tag editor – her kan der tilføjes oplysninger om det aktuelle nummer.

Index for Amiga Advis 6/98–12/98

Byg en ScanDoubler

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Tro det eller lad være. Men du kan faktisk selv bygge en ScanDoubler for under 50 kr. Kravet er dog at du skal have en VGA-adapter. Inden du kaster dig ud i dette projekt er det min pligt at fortælle at du kommer til at "skære" en printbane over i VGA-adapteren.

Nå sådan?

Som de fleste nok ved så er Amiga'ens udgangssignal på 15 KHz. Det er jo ikke helt godt hvis man vil køre med en VGA-skærm. VGA-skærmen kører med en frekvens på 31 KHz. Svaret er en ScanDoubler. ScanDoubleren omdanner de 15 KHz til 31 KHz uden at Amiga'en eller VGA-skærmen går ned.

Et lille indkøb!

Skriv ned! For her er hvad du skal bruge:

1 × 74LS123
2 × 10nF
1 × trimmer á 2K
1 × trimmer á 5K
1 × 100nF
3 × modstande á 1K
3 × BC547
1 × omskifter
1 × printplade.

Dette er hvad du skal bruge. Til min ScanDoubler lavede jeg selv en printplade som jeg ætsede. Du kan købe en printplade med huller i hvis du ikke har jernklorid til at ætse med.

Samle-tid!

Har du købt ind? Jeg gætter på ja! Start med at montere IC'en (74LS123). Derefter monterer du alle kondensatorerne. Monter trimmerne og til sidst transistorerne og modstandene. Alt i alt er det ikke så svært.

VGA-adapteren skal åbnes!

Her skal du stoppe hvis du ikke vil

Fig. 1

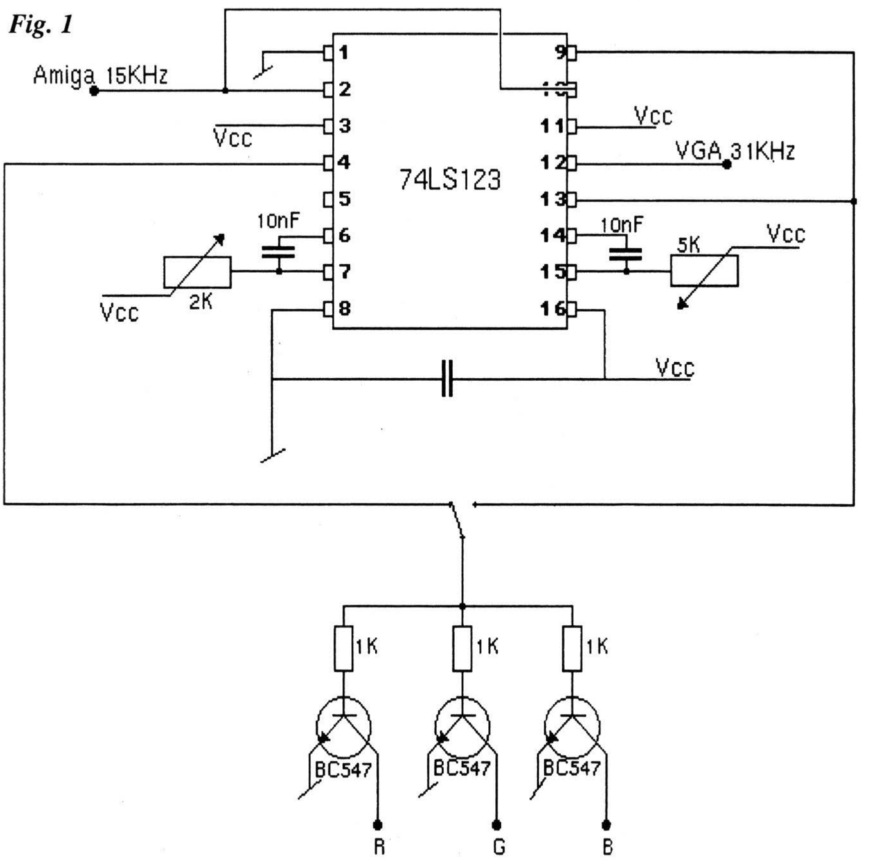
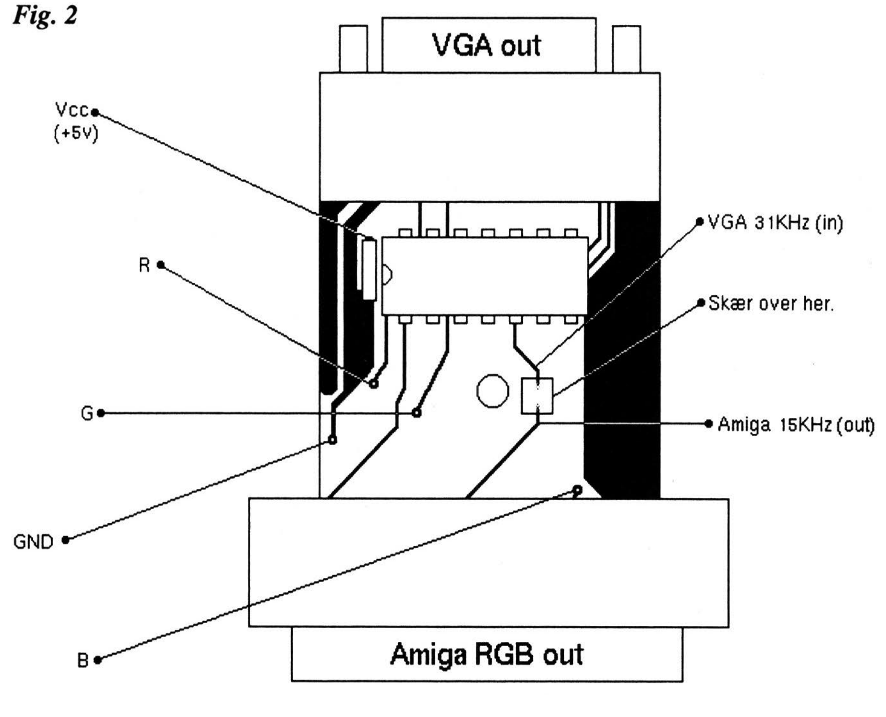


Fig. 2



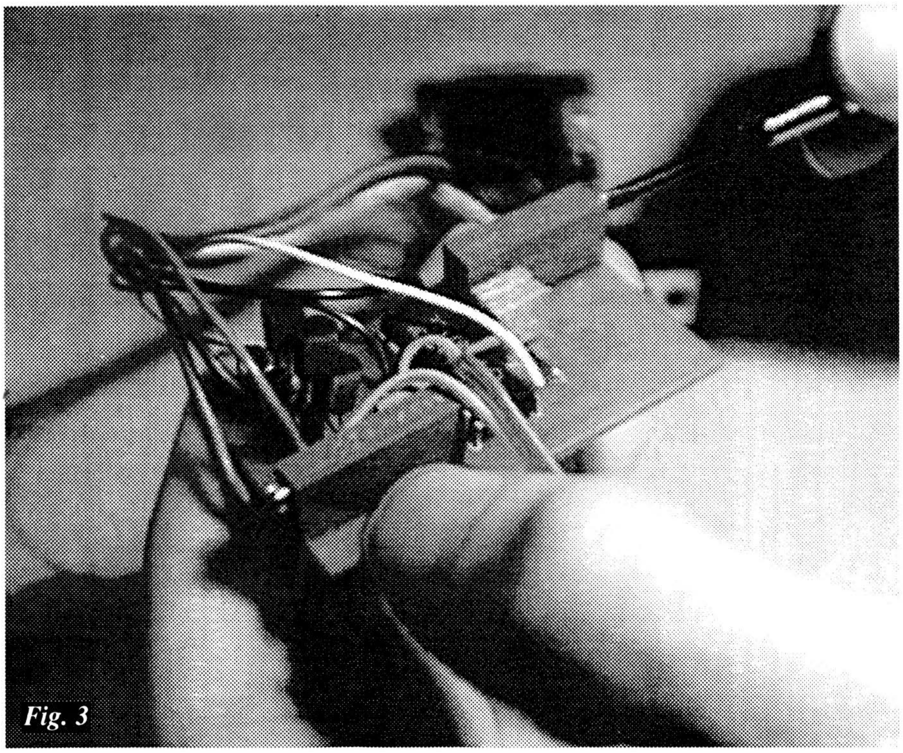


Fig. 3

have at garantien på VGA-adapteren skal brydes.

Start med at skrue den op. Tag kabinettet af den. Inden i sidder der en IC og en kondensator. Følg illustrationen (fig. 1). På dit print bør der være en lille hvid trekant. Tag en spids kniv og skær banen over. Derefter ridser du forsigtigt på printbanen for at afisolere banen så du kan lodde på den.

Fra VGA til ScanDoubler.

Nu skal alle ledningerne forbindes til VGA-adapteren. Følg illustrationen (fig. 2) og lod ledningerne fast på de viste steder. Pas på du ikke kortslutter noget, der kan ødelægge din Amiga.

Justering!

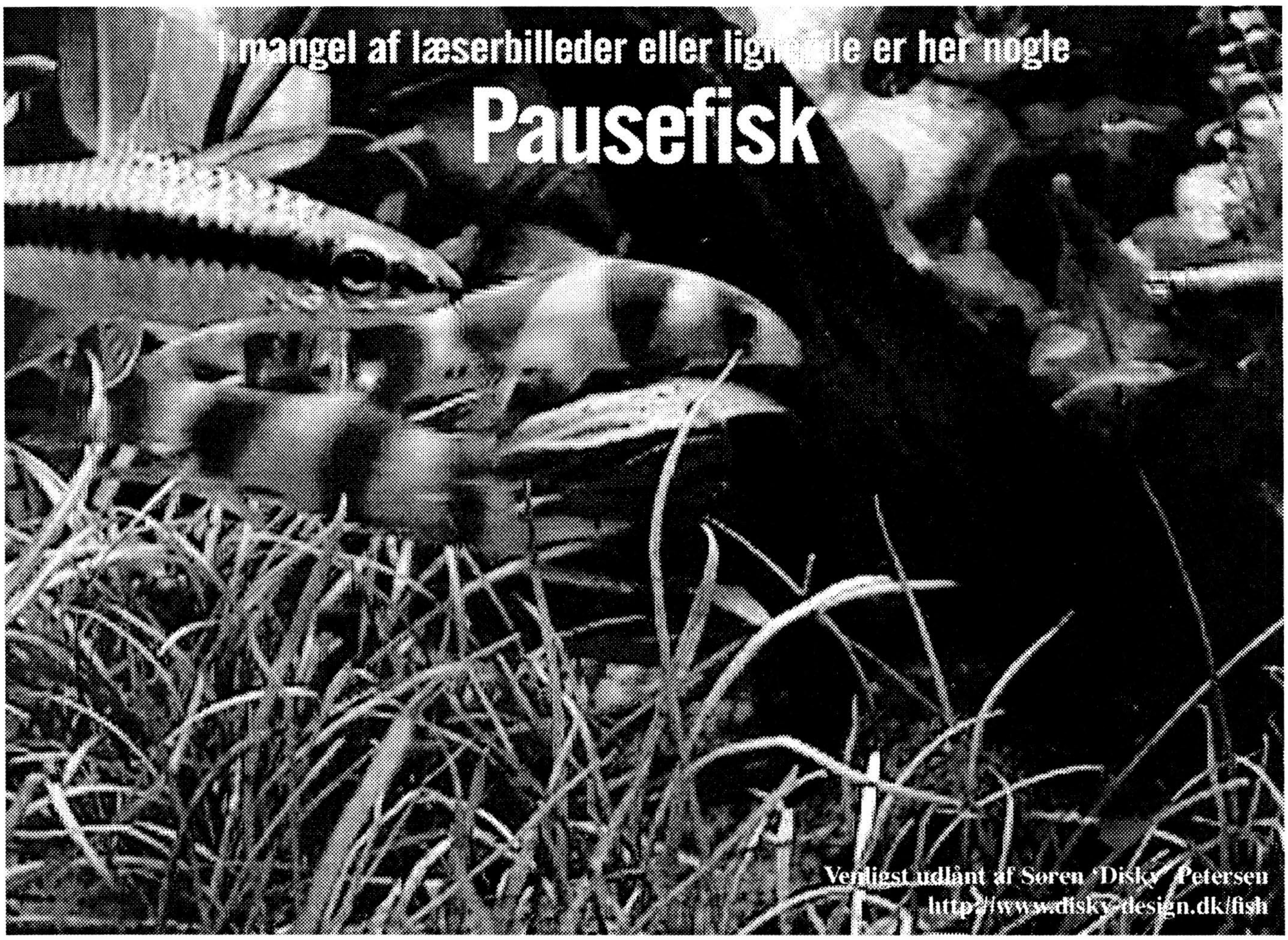
Der er to steder du skal justere. Start med at justere trimmeren på 2K. Juster til du får billedet til at blive så roligt som du nu kan få det. Derefter justerer du trimmeren på 5K. Juster til billedet bliver helt roligt. Hvis billedet ikke er helt roligt, så prøv at justere på trimmeren på 2K. Juster mellem de to trimmere til billedet er perfekt.

Sådan!!!

Det er en god ide at bygge ScanDoubleren ind i en kasse, så den ikke kommer noget til, eller bliver kortsluttet.

Du skulle nu være ejer af en (forhåbentligt) vel fungerende ScanDoubler.

NB: Amiga Advis er ikke ansvarlig for eventuelle følgevirkninger af et forkert samlet byggesæt eller dårlige/fejlagtige lodninger. □



REBOL
Del 1: Introduktion

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Har du tit gået og tænkt på at det kunne være sjovt at lære at programmere, men er du aldrig kommet videre end til tanken? Så er det med at kridte støvlerne, for nu har du endelig chancen! Det rimer jo næsten<\#8230>

REBOL er et nyt programmeringssprog som er specielt velegnet til nybegyndere ud i programmeringens kunst. Det betyder også at hvis du vil lære at programmere, så er REBOL et godt sted at starte.

Denne første artikel i REBOL-serien vil kun diskutere de forskellige sider af REBOL, og altså ikke for alvor komme ind på selve udformningen af programmer i REBOL. Men forhåbentligt giver artiklen dig lyst til at følge med i de kommende afsnit i artikelserien!

Hvad kan REBOL bruges til?

Når man skal fortælle om et nyt programmeringssprog, foregår det nærmest altid ved at man sammenligner det med andre eksisterende programmeringssprog. På sin vis er dette måske uretfærdigt over for REBOL, men det må vi så bare finde os i.

Du kender måske lidt til eksisterende programmeringssprog, evt. ARexx. ARexx er et lille "script-sprog" som kan få andre programmer til at arbejde sammen. REBOL er også noget der ligner et "script-sprog", men en væsentlig forskel på REBOL og ARexx er at REBOL ikke (i den nuværende version) kan få andre programmer til at arbejde sammen. Til gengæld er REBOL meget lettere at forstå og flottere skruet sammen end ARexx.

At REBOL ikke kan få programmer til at arbejde sammen, er en kedelig begrænsning. Ikke desto mindre er jeg ret sikker på at det er noget som REBOL-folkene nok skal få gjort noget ved engang i fremtiden.

Hvor ARexx' virkelige styrke ligger i at det kan udvide sit "ordforråd" gennem eksterne programmer, har REBOL en masse rigtig smarte funktioner indbygget, og det hele hjælpes også på vej af et enkelt, robust design. Ting som før var omstændige at lave i et programmeringssprog, såsom f.eks. at sende et e-brev, kan klares med en enkelt kommando i REBOL.

Hvor stort set alle andre programmeringssprog er designet med hensyntagen til programmører, er REBOL lavet til brugere. Det betyder at begyndere meget hurtigere vil kunne skrive avancerede programmer i REBOL, og samtidigt vil erfarne programmører heller ikke have problemer med at vænne sig til REBOL.

Enkelhed

En af hovedidéerne i REBOL er enkelhed i designet. Det er også noget man mærker til når man først kommer i gang med at programmere i det.

De værdier man kan udtrykke i REBOL, kan være af mange forskellige typer. Disse typer kaldes normalt for "datatyper". REBOL har flere indbyggede datatyper end de fleste andre sprog – der er bl.a. heltal, flydende komma-tal, binære tal, tekst, tid, datoer, penge, e-postadresser, filer, URL'er, tupler, logiske værdier, funktioner og en værdi som betegner "ingenting". Sidstnævnte skal jeg nok forklare brugen af næste gang.

Mængden af alle disse datatyper kan umiddelbart virke overvældende, og... hvorfor dog gøre begynderens liv så surt med alle disse? Du behøver dog ikke at bryde din hjerne med de datatyper du ikke kender endnu – de er der bare, og de står til din disposition når du engang får brug for dem. Faktisk behøver man tit ikke at tænke nærmere over det når man bruger værdier af en bestemt datatype, for REBOL bruger dem næsten helt på samme måde som vi mennesker normalt gør "i det virkelige liv".

Værdier af de nævnte typer kan grupperes i blokke eller i objekter. Med REBOL's objekter kan man lave objekt-orienterede programmer, et fagudtryk du nok har hørt mange gange i løbet af de sidste par år. Objekt-orienteret programmering er dog noget jeg vil vente lidt med at komme ind på, men bare rolig: Du skal nok lære hvad det går ud på.

Alt det ovenstående lyder nok ret kompliceret, men... der er rent faktisk ikke særlig meget mere at sige om det end hvad der står ovenfor. Så læs det igennem et par gange til du forstår det, og du er allerede godt på vej til at blive en god REBOL-programmør!

Brugervenlighed

Som sagt er REBOL designet til brugere, og derfor skal det også være nemt at bruge. Vil du skrive "Hej" på skærmen, så er flg. linie nok:

```
print "Hej"
```

"print" er en funktion som er indbygget i REBOL. Den kræver en enkelt parameter, som i dette tilfælde er "Hej". Anførselstegnene omkring Hej fortæller REBOL at Hej er en tekst. Her har vi altså, næsten uden vi ved af det, at gøre med en datatype, nemlig typen tekst.

Vil du sende et e-brev til ***ole_f@post3.tele.dk*** med en lille hilsen, så bare skriv

```
send ole_f@post3.tele.dk "Hej med
  dig!"
```

(Dette kræver selvfølgelig at du har en fungerende Internet-forbindelse og samtidig er koblet op til din Internet-udbyder). *ole_f@post3.tele.dk* er en e-postadresse, altså en værdi af typen e-postadresse. Igen: Det er ikke noget vi tænker nærmere over.

Frihed

I REBOL kan langt de fleste ting gøres på mange forskellige måder. Har man f.eks. en blok med et antal elementer og vil have det fjerde element, er der bl.a. flg. 3 måder at få det på: ▶

1: pick blok 4
2: fourth blok
3: blok/4

Hvilken metode du bruger, er helt op til dig selv – de er alle præcis lige gode.

Platformsuafhængighed

Den nuværende udgave af REBOL er 100% platformsuafhængig. Det betyder at uanset hvad du laver af programmer i REBOL, så vil det køre lige korrekt på alle computerplatforme som kan køre REBOL-fortolkeren. P.t. omfatter dette foruden Amiga bl.a. Windows-pc'er, Macintosh, Linux-maskiner, Sun-maskiner og Silicon Graphics-maskiner, og listen vokser konstant.

Dette betyder at de programmer du laver i REBOL, kan bruges på et enormt antal maskiner. Og hvis du lige skal lave et program til skolens Windows-pc, kan du gøre det i ro og mag hjemme foran Amiga'en.

Platformsuafhængigheden har dog også den ulempe at du f.eks. ikke kan køre eksterne programmer fra REBOL, og det kan ærligt talt godt være lidt frustrerende af og til.

Kig i andres programmer

REBOL-programmer gemmes i ganske almindelige tekstfiler som du kan redigere i en tekst-editor. Der er ingen andre måder at gemme REBOL-programmer på, og derfor kan du frit gå ind og kigge i andre folks programmer. På præcis samme måde som du kan gå ind og aflure andre folks hjemmeside-design.

Selvfølgelig begrænser dette også REBOL's kommercielle potentiale, for hvordan kan man sælge et REBOL-program hvis alle og enhver kan se kildekoden? Derfor kommer der nok også engang i fremtiden en løsning på det problem.

Hent det nu

For at få fat på REBOL skal du have adgang til Internet. Gå til ***http://www.rebol.com*** og hent Amiga-versionen af fortolkeren og installér den på dit system.

At hente og bruge REBOL er helt gratis. Du kan også godt købe en version af REBOL med en lækker bog, men det er helt op til dig selv. Denne bog er meget rar at have ved hånden, men den indeholder ikke noget som ikke er frit tilgængeligt i form af HTML-dokumenter fra REBOL-hjemmesiden.

Næste gang går det løs

I næste nummer af Amiga Advis går vi så stille og roligt i gang med at lave nogle rigtige programmer i REBOL. Forvent ikke at vi laver et kæmpe 3D-bilspil eller lignende, for det gør vi ikke. Man skal lære at kravle før man kan gå, og de første mange artikler i denne serie går ud på at lære dig at kravle.

Vi ses! □

Gør din hjemmeside landskendt

■ I mangel af PD Bornholm's reklame har vi fået denne plads i overskud, og da denne plads svarer til 1 1/2 spaltebredde, passer det dårligt i forbindelse med en artikel.

Derfor vil vi bruge denne plads til at offentliggøre din hjemmeside-adresse på. Det eneste du skal gøre er at sende adressen til os som e-post, nemt ikke.

Men du er da også velkommen til at sende et brev til postkassen, et billede eller noget til køb-salg-bytte ved samme leglighed.

Med venlig hilsen

Amiga Advis

Can you IMAGINE that
Del 13: Sammensatte objekter

■ *Af Leif Mortensen*

Noget om Edges og hvad de også kan bruges til.

Vi ved jo allesammen at et objekt består af punkter, streger og trekanter. Men hov... i Mode-menuen er der fire former, nemlig *Points*, *Edges*, *Faces* og *LINES*. Hvad er forskellen på en *Edge* og en *Line*?

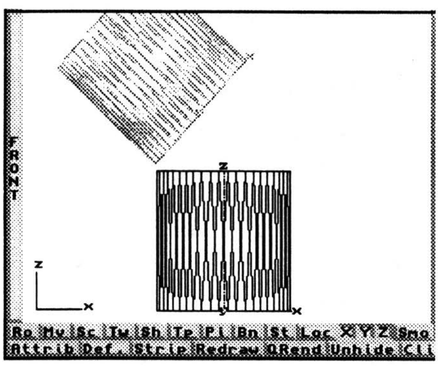
Svaret er: Der er ingen. Det er kun måden de bliver lavet på. Hvis man starter med at Add'e en akse, kan man gå videre ved at Add'e nogle Points. Disse Points kan så forbindes med Edges. Hvis man istedet for brugte Add Lines, så laver man både Points og Edges i samme arbejdsgang. Smart ikke?

Når man så har lavet omridset at figuren skal der nogle trekanter, *Faces*, på for at objektet bliver synligt, og det er jo noget af et pillearbejde. En måde at gøre det nemmere på er *Slice*, som blev beskrevet i et af de første afsnit.

En anden måde, ja, faktisk en helt anden arbejdsgang, kan bruges hvis det drejer sig om to objekter der skal sammenføjes med hinanden. Her tilbyder Imagine to menupunkter under *Functions*, nemlig *Set Edge Line* og *Fill to Edge Line*.

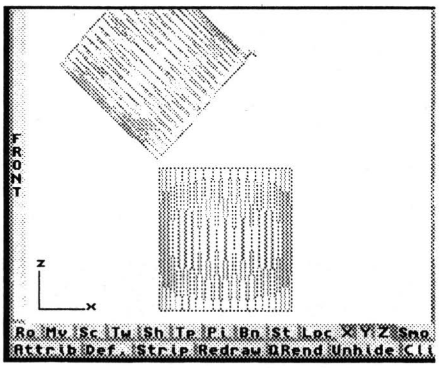
Lav et testobjekt

Gå ind i Detail Editor'en og vælg *Object/Add/Primitive/Tube*. Tryk bare ***OK*** til de givne værdier. Når tuben er tegnet op, Pick'er du den, og laver en



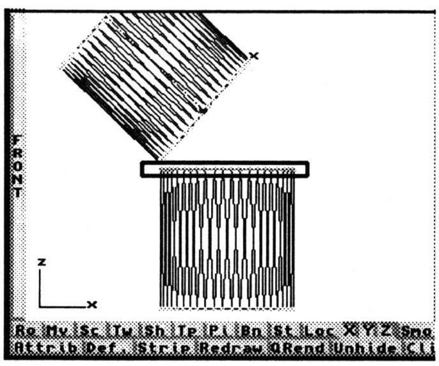
kopi med *Object/Copy* og flytter den første tube lidt nedad i Front-vinduet, tryk ***M*** og flyt den og slut af med mellemrumstast. Med ***Object/Paste*** får du en tube til og de to tuber placeres i forhold til hinanden som på billedet.

De to objekter skal nu blive til et og det sker jo ved, at de multipick'es. Hold Shift nede mens du Pick'er dem efter hinanden. Når de begge er blevet blå forenes de med *Object/Join*.



Det er måske en meget god ide, at gemme dette udgangsobjekt til senere genbrug, man ved jo ikke hvad der sker...

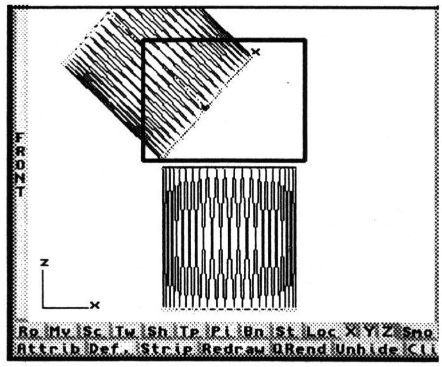
Nu vælges *Mode/Pick Edge* og lige efter *Mode/Pick Method/Drag Box* og mens Shift holdes nede trækkes et kvadrat om den øverste række Points på den nederste tube. Se billedet.



Når alle punkterne er Pick'et – og pas på at du ikke får nogle med af den øverste tube – vælges *Function/Set Edge Line*.

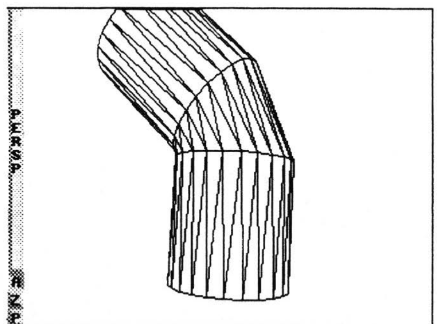
Klik med musen et sted i vinduet, så du af-Pick'er punkterne igen.

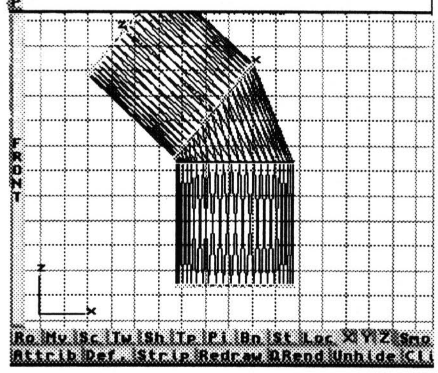
Så laver du det samme med de nederste punkter i den øverste tube, kig igen på billedet



men denne gang afsluttes med *Function/Fill to Edge Line* og viola, straks bliver afstanden mellem de to tuber fyldt ud.

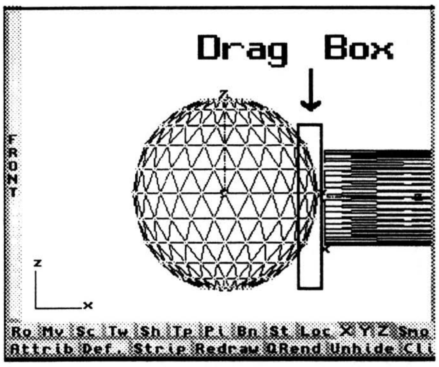
Hvis det ikke sker i perspektivvinduet (det gør det ikke hos mig), så klik bare en gang i dette vindue, så bliver det optegnet igen.



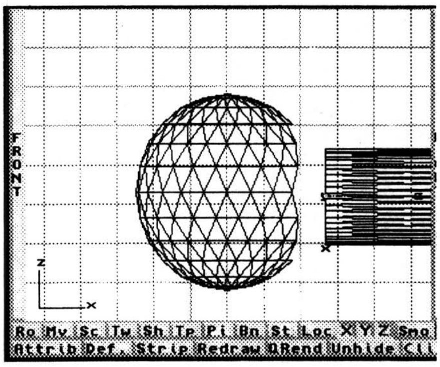


Nu er det jo ikke den store kunst, at lave sådan et knæk, men hvis det er to mere komplicerede objekter der skal samles, kan det blive en meget påskønnet funktion, og for at vise det tager vi lige fremgangsmåden en hurtig gang til, denne gang med en kugle og en tube.

Uens objekter

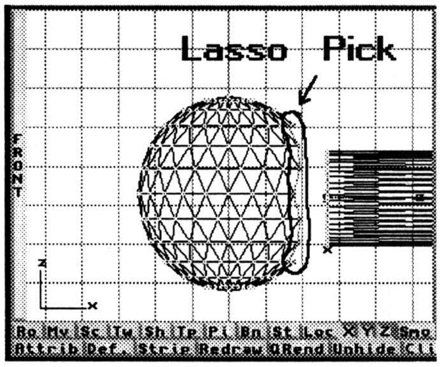


Pick kuglen og set *Mode/Pick Points*. Afmærk disse punkter med *Drag Box* og multipick og slet dem med *Object/ Delete*.



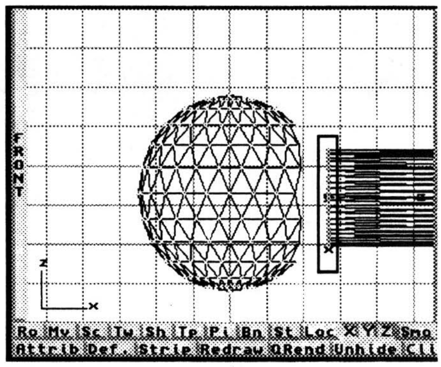
Join de to objekter.

For at få pick'et disse uregelmæssigt fordelte Points bruges *Mode/Pick*



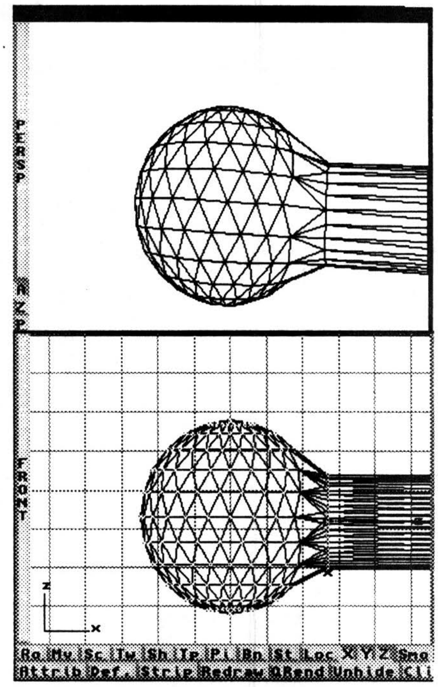
Method/Lasso. Her holdes venstre museknap nede imens man tegner en streg omkring de punkter der skal Pick'es, mens Shift også holdes nede. Se efter i Right-vinduet, at du får alle de punkter med, der danner hullet.

Slut med *Functions/Set Edge Line*.



Her Pickes tubens ende og der sluttes med *Function/Fill to Egde Line*.

Som det ses behøver der ikke at



være lige mange punkter i de to objekter. Funktionen finder selv ud af at lave beregningerne til at forbinde de punkter der er, hvilket jo er en stor lettelse.

Det var alt for denne gang, vi ses i næste måned. □

Konkurrence

■ *Så er det igen blevet tid til en konkurrence her i Amiga Advis.*
Konkurrencen kan deles op i to kategorier.

Kategori et:

Som sikkert alle ved er computerverdnen fyldt med forkortelser, nogle mere kendte end andre. I denne del af konkurrencen gælder det om at oversætte nogle forskellige forkortelser (gerne så mange som muligt).

Det gælder naturligvis ikke om at finde de rigtige forkortelser, men derimod alternative oversættelser.

F.eks. "IBM = I Blame Microsoft".

Kategori to:

Har I læst eller hørt om en eller anden mærkelig historie fra den virkelige computerverden, så skriv den ned og send den til os.

Der må meget gerne følge noget dukomentation med som f.eks. en hjemmeside hvor historien kan bekræftes, men det er ikke strengt nødvendigt.

Historien skal nedskrives – det er ikke nok bare at sende en hjemmesideadresse hvor en given historie er at finde.

F.eks. læste jeg engang en historie i en af de landsdækkende avisers computer-tillæg om to ingeniører der var blevet fyret fra Intel.

De to ingeniører skulle i forbindelse med et design af en Intel-CPU have lagt transistorerne (jeg tro nok det var dem) sådan at de et sted havde dannet teksten BIL SUX.

Man kan naturligvis deltage i begge kategorierne.

Vinderen af hver kategori får som præmie en officiel Amiga Boing-musemåtte.

Sidste frist for deltagelse i konkurrencen er 4/2-99, og man kan naturligvis både sende sine forslag via almindelig post eller e-post.

Bare husk at hvis I sender med almindelig post skal vi have det på diskette, gemt som ascii-tekst, samt at det skal være os i hænde den 4/2.

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Amigaadvis@vestnet.dk

Lige til sidst

Jeg har lovet Søren fra Vestnet at jeg ville gøre opmærksom på at adressen ***www.Amiga.dk*** har fået en søgemaskine hvor man kan påkoble sin hjemmeside.

Så er det bare om at finde stedet og påhæfte sin hjemmeside. □

SPIL

Samba World Cup

– Hey... det kører...?

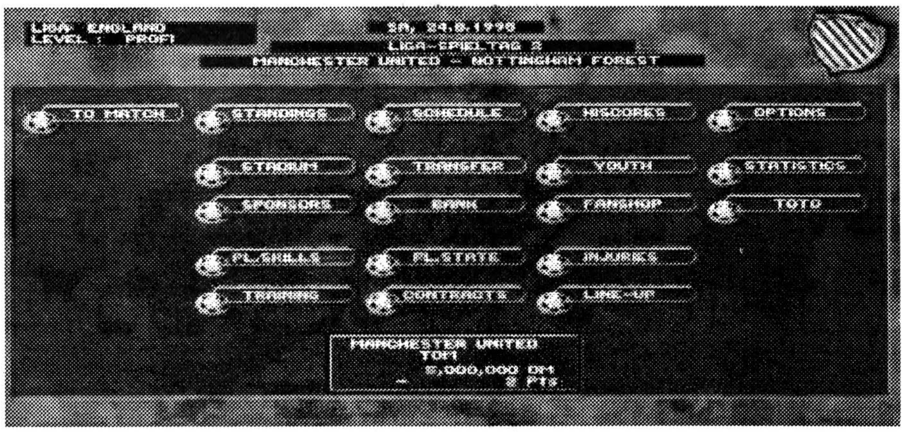
■ *Af Morten Skov*

Først fik jeg spillet, så virkede det ikke. Så fik Jan spillet, så virkede det ikke. Så tog vi det med til Aars, så virkede det. Men sådan er der jo så meget...

Jeg havde engang en shaker...

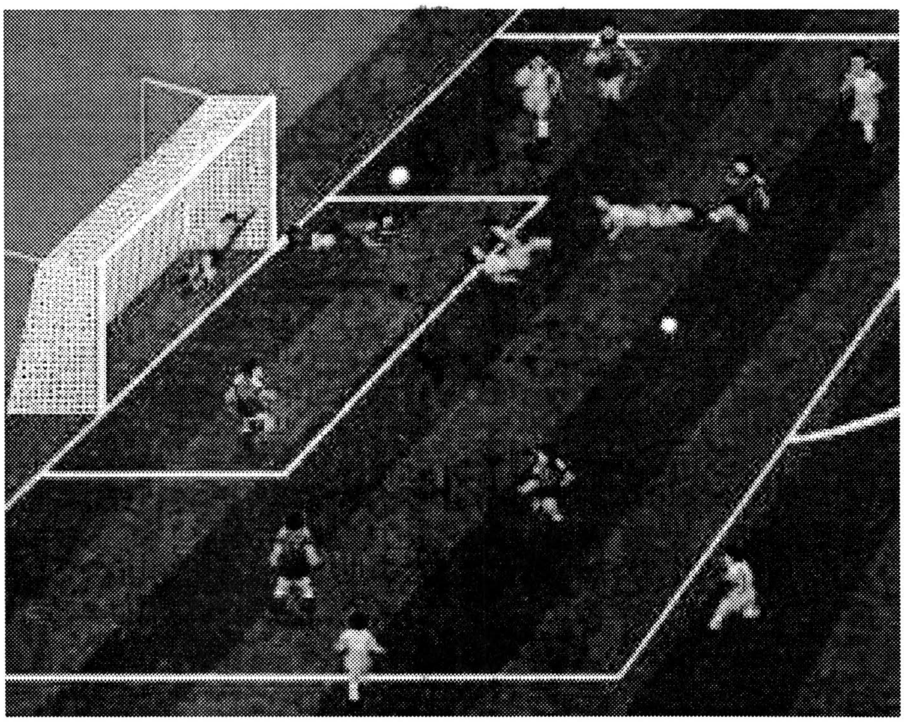
Samba World Cup var et pænt stykke tid undervejs, men hvis jeg husker min Amiga-spilhistorie rigtigt, så er det ikke det første i rækken. Der har tidligere været andre Samba-spil. Hvordan de så helt præcist har været, ved jeg ikke. Hvad jeg ved, er at Samba World Cup både indeholder en arcade-del og en manager-del.

Man kan både spille med landshold og med klubhold. Når man spiller med landshold, er det nu ret begrænset, hvad man kan gøre. Der er mulighed for at spille VM og EM, men så er det vist også det. Når man spiller med klubhold, har man anderledes flere muligheder. Der er hold fra mange lande, såsom Tyskland, England, Holland og Italien.



Inden man går i gang, kan man ændre spillernavne, klubnavne eller indstille holdenes farver. Når alt er valgt, kommer man frem til hovedmenuen, hvor der er masser af ting at ordne. Der er mulighed for at købe spillere, bygge stadionet større, checke dine spillere, sætte holdopstilling, sørge for træningen, tage et smut i træningslejr og endelig ordne sponsorater.

Den sidstnævnte fortjener faktisk lidt ekstra spalteplads. Det er nemlig ikke helt almindelige sponsorer, man finder her. I min første sæson traf jeg for eksempel aftale med Bambung om reklame på min trøje. Forstår I den? Bam-Bung? Godt, men det bliver værre! På mine bander valgte jeg blandt andre et kreditkort ved navn Pisa. Og når det drejer sig om at se godt ud, så kommer mine spillere ind på en førsteplads. Træningsdragt fra Prima, træningstøj fra Adihash og smarte sko fra Mike. – Jo, det så godt ud. ▸



Samba World Cup

Udviklet/Udgivet af:
Sayonara Software
Udlånt af:
Kiwi Multimedia
Krav:
• Amiga med cd-rom og HD
Anbefales:
• AGA
Pris:
299,- kr. (Kiwi Multimedia)

Grafik	8
Lyd	5
Gameplay	6
Generelt	6

Nå, men jeg fik sat det hele op, og sat nogle ungdomsspillere i gang og hvad ved jeg... så hoppede jeg i gang. Der kom en liste op med alle kampene, og jeg trykkede på play-knappen. Et lille ur startede og resultaterne dukkede frem efterhånden som tiden gik. Også i min kamp. Nå! Jeg troede ellers, at man selv kunne spille? Men hvordan? Jeg havde ingen manual modtaget... enten fordi Kiwi ingen havde sendt til Jan eller fordi Jan var fedtet. Begge muligheder syntes lige sandsynlige.

...den virkede ikke...

Nå, jeg fandt ud af det efter et stykke tid. Men skal trykke på fodbolden ved siden af ens kamp.

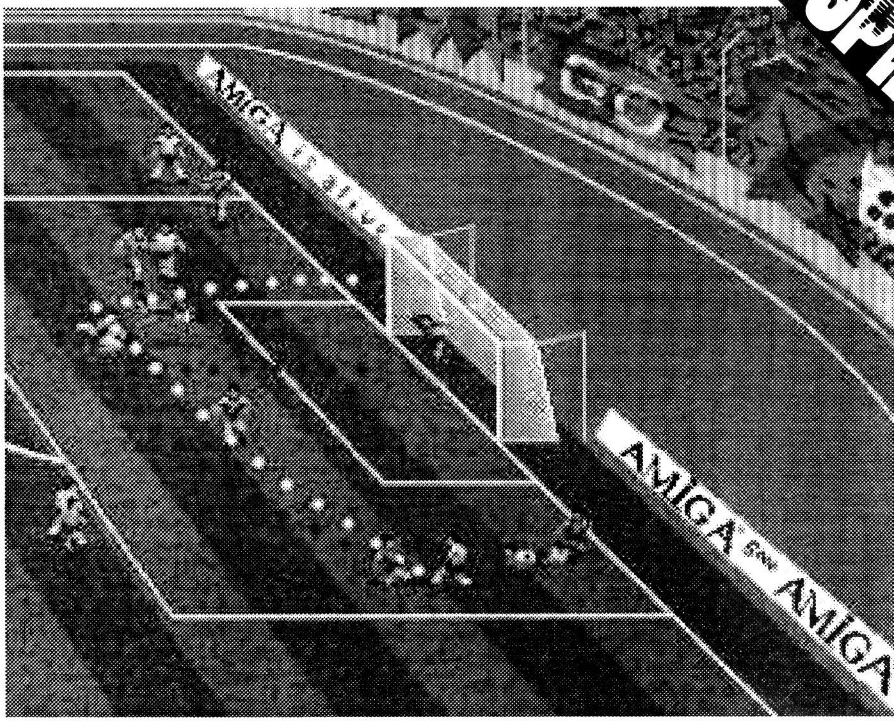
Jep, så bliver ens resultat ikke udregnet, så får man selv chancen for at afgøre det. Man skal lige vente på, at de andres kampe bliver regnet færdig og så er man klar.

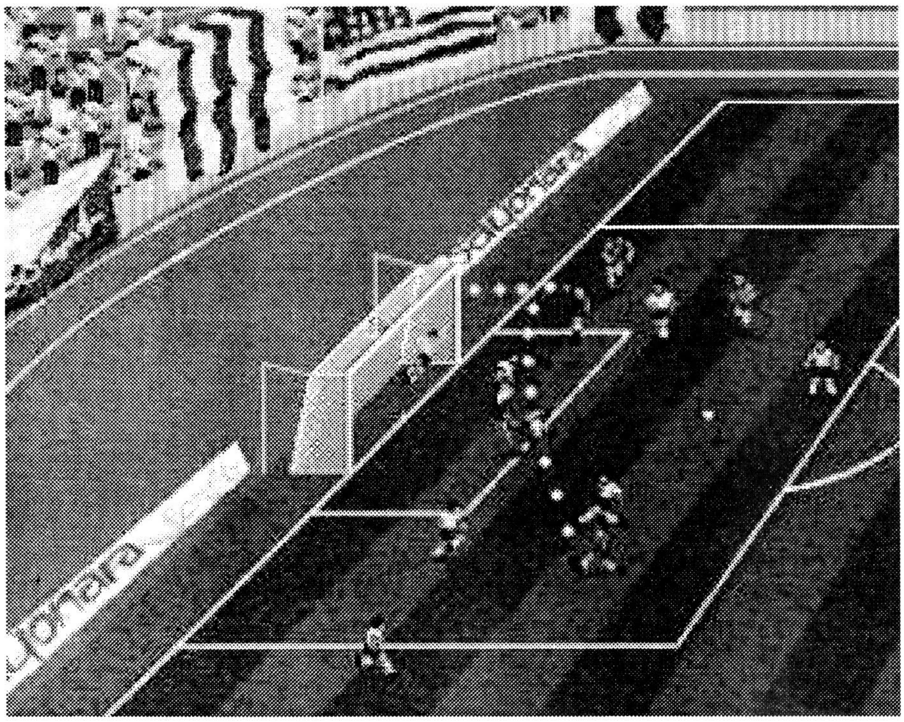
Nuvel, jeg greb mit joystick og gjorde mig klar. Kick off! Føj for pokker! Det går stærkt! Jeg skulle virkelig være oppe på mine tæer, for at klare mig her. Nå, jeg overlevede det første stykke tid, og havde rimeligt styr på det hele, da modstanderne pludseligt vælger at sparke på mål. Meget langt udefra. “Pyha,” tænkte jeg. “Det skud er alt for blødt. Det rammer jorden mange gange inden den når min sikre målmand.” Min kæbe ramte gulvet med et højt dump. Der var sandelig ikke meget samba over min målmand. Faktisk var der ikke meget over ham overhovedet. Manden stod urokkeligt fast, mens bolden trillede over stregen knap et par pixels fra ham.

I det hele taget er målmændene det store spørgsmålstegn i Samba. Ok, der er nogle andre, men dem skal jeg komme tilbage til. Men altså, Keeperne i Samba har det med nogle gange at hugge det mest utrolige, men for det meste står de bare stille. Og det koster altså nogle irriterende mål.

Nå, mens vi er ved det, så kan vi lige så godt få det overstået! Lyden er rædselsfuld! Spillet praler af sin kommentatorlyd, det skulle det lade være med, skulle det!

Kommentatorene lyder præcis, som om de har stået med hovedet i en gryde med en båndoptager! Måske er det lidt hårdt, men når nu lyden er et sted, hvor man i hver fald kan hamle op med PlayStation og pc. Det kræver ingen hurtige 3D-tricks.





Men en anden ting (ja, der er flere), når man spiller kampene, så er det fuldstændigt ligegyldigt, hvilke karakterer dine spillere har. Under kampene er der kun en ting, der tæller. Hurtighed! Få dig et hurtigt hold og du burde være i stand til at nå langt. Og her kommer vi så til en anden anke. Jeg er ikke overbevist om, at det hjælper noget. Altså, ens taktiske indgreb og ændringer. Jeg er ikke overbevidst, om den måde spillet udregner sine resultater på.

KONKLUSION

Som en afsluttende konklusion kan jeg næppe anbefale Samba World Cup. Det er et lidt typisk Amiga-spil for tiden. Mange gode intensioner og idéer. Det er bare ligesom om at det smutter lidt for udviklerne til sidst. Det er synd at man bruger tid på at lave nydelig grafik, og så glemmer at bevæge målmanden.

Åh ja, en sidste spændende ting. Når man vælger sprog, kan det stort set være ligemeget, om man vælger tysk eller engelsk. Halvdelen af orderne er ikke oversat fra tysk alligevel.

Suk... □

Spil-bunkeren – Hvor bliver de af???

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

For et par numre siden tegnede tingene lyst for spil-udgivelserne for Amiga'en med bl.a. udsigt til et par store spil-udgivelser. Men indtil videre lader de sig vente lidt, derfor underoverskriften "– Hvor blev de af???", men skal man tro Amiga Format er der kommet nogle.

De få men rå

November var måneden hvor ***Napalm*** skulle komme. Den blev dog ligesom de fleste andre spil-udgivelser forsinket lidt, og den er tilsydenladene blevet forsinket yderlige "lidt".

Men som ClickBOOM siger vil de ikke frigive deres *Napalm* før den er helt iorden, hvilket jo er en "helt i orden" indstilling at have, da små ånds-svage fejl kan ødelægge selv det bedste spil.

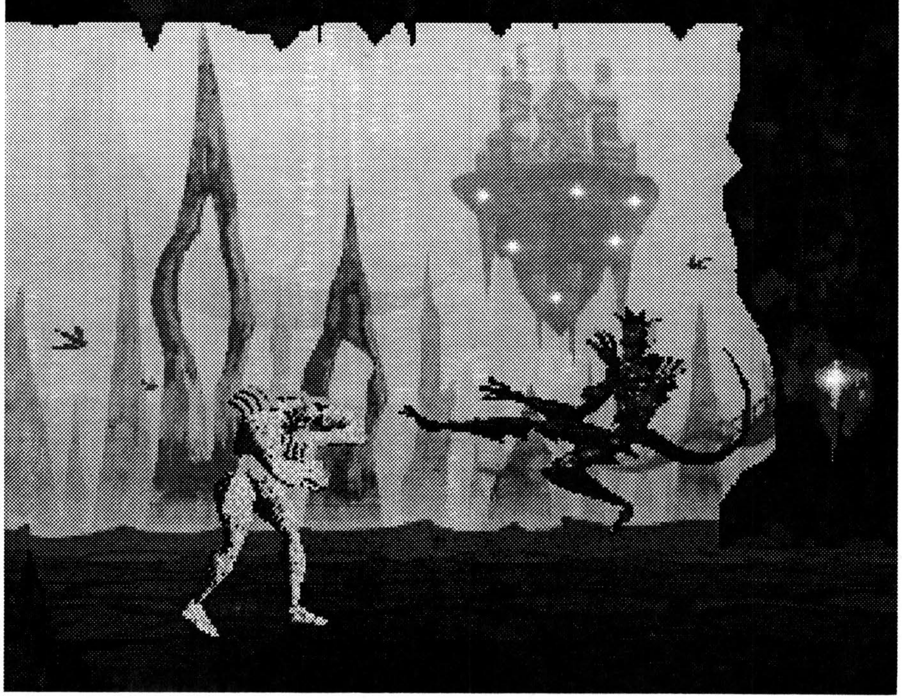
Når man så retter disse fejl, og måske lige skal lave en mindre forbedring, kan andre problemer dukke op som følge af disse rettelser/forbedringer. Så det er nok en begivenhed man må acceptere i forbindelse med en spil-udgivelser, ja, vel i forbindelse med software-udgivelser i al almindelighed.

Hvilket spil er det så vi venter på af de store? Som nævnt tidligere i teksten her er en af dem jo *Napalm* som jeg vist ikke behøver at gå nærmere ind på, vel?

Af andre større spil som var sat til udgivelse her før jul kan jeg bl.a. nævne ***Shadow of the 3rd Moon 2*** som der desværre er sat spørgsmålstegn ved om det overhovedet kommer – dette er dog kun et rygte, og lad os håbe at det bare bliver ved med at være et sådant.

Men i den foregående tid har vi også kunnet notere os at flere nye spil af den lidt finere karat er dukket op som kommende spil, og flere af disse er i forvejen udkommet på andre platforme hvor de har bevist deres værd. Her tænker jeg naturligvis på titlerne ***Z*** fra *ClickBOOM*, ***Settlers 2*** fra *Titan Computer* og ***Wipeout 2097*** fra *Digital Images*.

OloFighter



Men vi venter naturligvis også spændt på rene Amiga-titler som ***Space Station 3000***, ***Virtual GP***, ***Phoenix***, ***Golem***, ***Forgotten Forever***, ***Gilbert Goodmate***, ***Tales from the Heaven*** m.m.

Ja, listen er efterhånden lang, og det er jo meget godt så længe at de også bliver færdige på et tidspunkt og de færdige titler bliver erstattet med nye titler.

Bliver de så færdige på et tidspunkt? Ja, trods den noget negative underoverskrift er det ikke så slemt fat endda.

Færdige titler

Tros det at vi her på bladet ikke har været nok om os med de nyeste spil-anmeldelser er der udkommet nogle flere spil end som så, hvis man skal tro de udenlandske Amiga-blade.

I sidste nummer kunne jeg nævne to titler, nemlig ***Vulcanology-cd*** og ***Eat the Whistle***.

Denne gang er der tale om ***Max Rally***, ***Olo Fighter*** samt et par cd'er fyldt med ***Quake***-levels.

Max Rally er, som navnet antyder, et bil spil hvor løbene ses ovenfra, og meget mere er der ved ikke at sige om den. Om ikke andet må det vente til en senere anmeldelse.

Olo Fighter er et rigtigt aktion-spil hvor du med de mærkeligste kryb skal slås med andre kryb og traditionen tro i sådan nogle kampsport-spil kan de forskellige kneb. Det er jo også ved at være et stykke tid siden at et rigtig K.O.-spil er kommet til Amiga'en, så velkommen til.

Sidst, men ikke mindst, er der jo kommet flere cd'er med ekstra baner og grafik til *Quake*, og det er jo ikke det værste, med adskillige 1.000 ekstra-baner.

Men vi mangler desværre stadigvæk PPC-udgaven af Quake som *ClickBOOM* desværre har valgt at ikke udgive. ▸

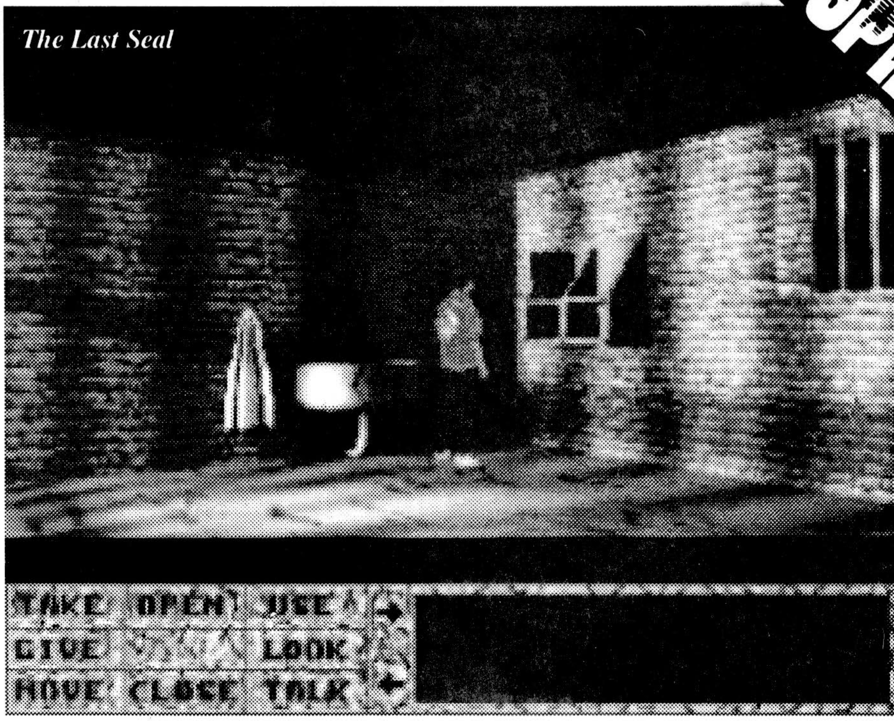
Dette er meget syndt for spillet, da det ikke kommer rigtigt til sin ret på en 060 CPU, men lige mangler den sidste fart, specielt når man nu har 1.000 ekstra-baner at gennemføre og et PPC-kort. Øv!

Spil på vej

Som nævnt er det også vigtigt at den før omtalte liste bliver fyldt op af nye titler, så dem må vi nok også heller kigge på.

The Last Seal er et adventure-spil i Lucas Art-stilen og bliver udviklet af *ANCOR*.

Som du lige har regnet ud er det her et "rend-rundt-og-find-ud-af-en-masse-forskellige-ting"-spil, men man kan også komme ud for at skulle spille nogle mere aktionprægede scenerier. Ellers vil spillet blive tilsat lidt ray-tracede baggrunde, tale samt video-sekvenser, sådan som nu et moderne spil skal have.



The Last Seal

Diablo's Land er et arkade-adventure-spil hvor du naturligvis har fået tildelt rollen som den der kan rede *The Land of Hastor* fra dommedag, ondskabens terror m.m. Spillet gennemføres med en figur der undervejs finder bedre våben, forskellige ting samt møder forskellige figurer som afhængigt af forskellige faktorer enten kan ende som din fjerne eller din ven.

Spillet bliver udviklet af *Digital Dreams Entertainment* som også har noget så usædvanligt som et politi-real-time-strategi-spil. Her er du så politibossen der skal sørge for at byen er et sikkert sted at være. (Arbejdes-) opgaverne kan spænde lige fra simple tyveknægte til nakohandlere og terrorister.

Så er du en af dem der mener at kriminaliteten kan bekæmpes på en bedre og mere effektiv måde, har du her spillet i form af ***MegaPolice*** til afprøvning af om det nu også virker.

Tidens 3D

Som skrevet i Kort Nyt er 3D-grafikkortet til phase5's A1200 PPC-kort nu tilgængeligt. Picasso-kortet få nu også snart en 3D-udvidelsesmulighed og H&P Warp3D-software til udnyttelse af de pågældende 3D-chips er ligeledes klar.

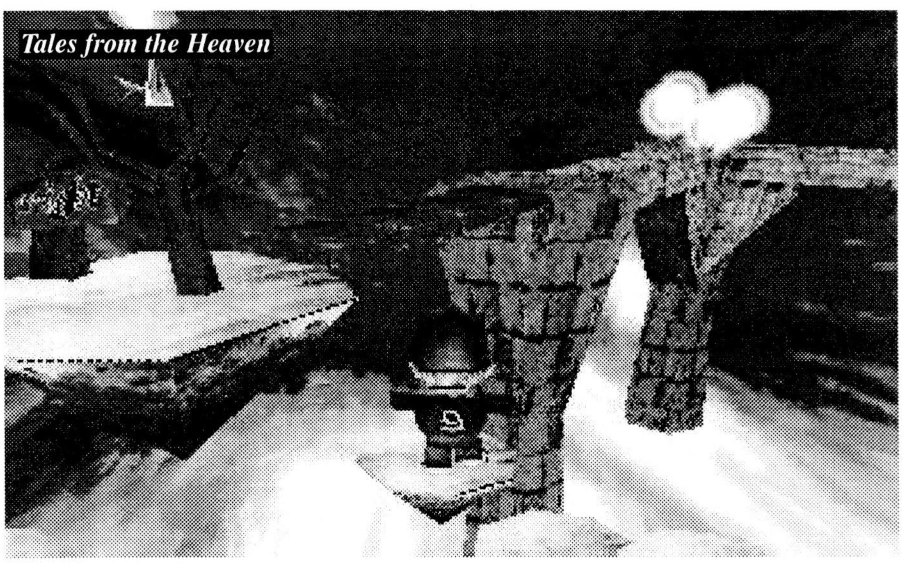
Alt i alt ser det lovende ud for de kommende spil, og der er vist et par stykker hvor det bestemt ikke vil skade hvis de gjorde brug af disse 3D-grafikmuligheder.

F.eks. kan jeg sagens forstille mig ***Wipeout 2097*** køre lige så godt som på en *Sony Playstation*, hvis ikke bedre, såfremt dette spil bruger disse 3D-muligheder samt PPC-kortet.

For slet ikke at nævne ***Tales from the Heaven***, der er et 3D-platform spil hvor du i deres demo-spil-udgave skal hoppe fra jordklump til jordklump, og det hele foregår naturligvis i luften.

Kameraet der følger dig drejer rundt om dig sådan at du hele tiden kan se hvordan dit næste spring skal foretages, uanset om dette spring skal tages mod nord, syd, øst, vest eller mellem disse retninger.

Men en generel understøttelse af 3D-chipsene vil naturligvis give langt de fleste spil løft til et mere tidssvarende stade og kan kun gavne.



Tales from the Heaven

Sidst men trist

Digital FX Entertainment er gået konkurs og dermed kommer vi ikke til at se mere til ***Wasted Dreams***.

Det er jo trist, sådan da, for i stedet for har *Digital Dreams Entertainment* overtaget materialet fra *Wasted Dreams* som meget gerne skulle dukke op igen under navnet ***Distant Dreams***, som udover nogle få ændringer kommer til at ligne *Wasted Dreams*.

Om *Digital Dreams Entertainment* består af de samme personer som var med i *Digital FX Entertainment* og "FX" pga. konkursen er blevet ændret til "Dreams" skal jeg ikke kunne sige. Men det må formodes at "Dreams" er det eneste der er tilbage efter en konkurs. ☐

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. PC- og Mac-formaterede disketter accepteres også.
Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

Siamese System

? Hej Amiga Advis!
Først og fremmest vil jeg gerne takke jer for et utroligt godt blad, som forhåbentligt fortsætter med at komme i lang, lang tid endnu.

Her kommer så den egentlige grund til, at jeg skriver til jer:

Jeg har tænkt på at sætte min Amiga i netværk med den pc, som jeg snart regner med at købe (grund: jeg skal uddannes til datamatiker, og jeg tvivler på, at der vil blive brugt Amiga'er til undervisningen – desværre! – og så kan jeg også spille net med min bror, som allerede har en pc). Jeg vil bruge Siamese System RTG 2.5 og et Ethernet netværks-kort til dette.

Da jeg har en almindelig Amiga 1200, bliver jeg nødt til at bruge en PCMCIA-løsning, men jeg har en SCSI-kontroller til at sidde i min PCMCIA-port.

Dette betyder, at jeg bliver nødt til at sætte mit cd-rom-drev i pc'ens kabinet. Jeg ved, at man kan få adgang til pc'ens drev igennem Siamese System-softwaren, men – og her kommer så mit spørgsmål – kan jeg bruge cd-rom-drevet på samme måde og til det samme, som da den var tilkoblet Amiga'en direkte? Kan jeg se de respektive filers ikoner? Hvis ikke – findes der da et alternativ, hvis man ser bort fra en PCMCIA- og Zorro-løsning?

Venlig Hilsen
Søren Vestergaard Bjerg

! *Hej Søren.*
Vi har desværre ikke nået at afprøve ret meget i Siamese System, da vi var lidt i tidspres, så jeg kan kun gætte på at ikoner osv. vil fremkomme korrekt – det er trods alt en del af filosofien bag systemet; at udveksle alle ressourcerne. Ellers kan det nok klares med en passende DOS-driver.

Men der faktisk hele tre måder at forbinde Siamese System på, nemlig via netkort (som du nok ikke har siden du spørger), via seriel-porten (som er temmelig langsom), eller – og nu kommer det interessante – via en SCSI-port. Dette er desværre heller ikke dækket af vores forsøg, men jeg er overbevist om at denne løsning vil virke og sikkert også være den mest optimale for dig, forudsat naturligvis at pc'en også har en SCSI-kontroller...

Peter, Amiga Advis

Registreing hos Telia

? Hej AmigaAdvis.
I AA nr 11/98 var der en kommentar til de forskellige Internet-udbydere. Ved Telia stod der at man er nødt til at ringe til dem for at registrere sig som ny bruger. Det er ikke nødvendigt. Jeg har selv brugt en demo af AWeb til at registrere mig med, da hjemmesiden bruger java-script. Det fungerede fint, det eneste problem jeg har haft er opsætningen af Yam. Yam bruger nemlig automatisk det navn der er før @'et i ens adresse som "User ID" i POP3-opsætningen, men det er POP3-kontonummeret man skal bruge.

Teddy Carlsen, Viborg.

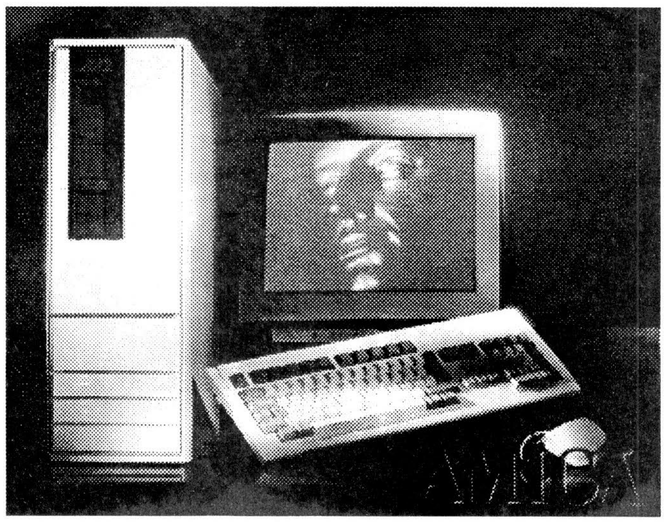
Få dig en *ægte* Multimedia Computer

Hvad med en 1200:



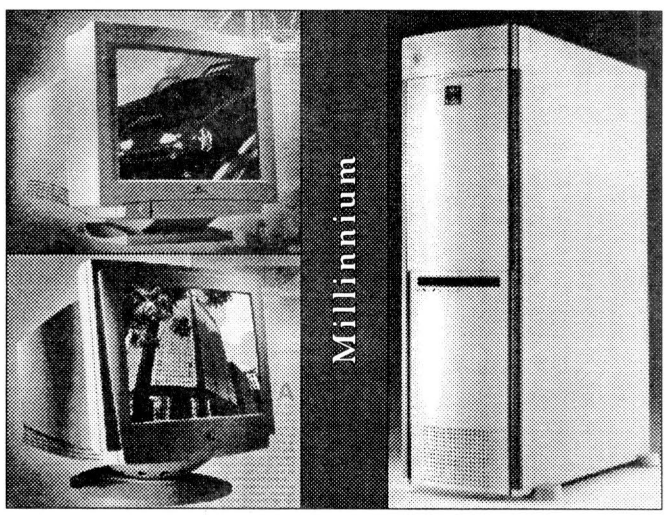
- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke

Eller måske en 4000T:



- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300

OK – hvad så med en Millinnium:



- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet

En eller flere af ovenstående computere føres af følgende forhandlere:

Betafon – 33 14 12 33 • Kiwi Multimedia – 47 38 96 39

Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

Blizzard 1220/4. Pris 500,-
AmosPro. Pris 100,-

Teddy Carlsen, 86 61 04 24
teddyc@adr.dk

Det vilde tilbud!
A1200 i TowerhawkII m. 7 ZorroII slots
Blizzard 1260
Cybervision 64/3D
Prelude 16-Bit Lydkort
4× Speed cd-rom, 64 MB ram
1,4 GB IDE Harddisk
AMIGA 1438 Multisync. Monitor
Amiga-Magic software pakke + en god stak cover CD'er
Til den sindssyge pris af: 8.500 kr eller højeste bud! (Ny pris: 18.000 kr.)
P.S. Jeg forlader ikke Amiga'en, jeg har bare virkelig brug for penge!

Thomas, 98 11 73 09
Chickendogg@Hotmail.com

KØBES:

Commodore 1960 MultiScan monitor def. (Helst med def. billedrør). Max: 150,-

Michael, 28 24 61 43
michael.andreasen@909mail.dk

En A3000/A4000

Bjarne, 54 71 51 35

CD-32, Psycho Killer.

Jan, 59 27 89 91

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 2
- **Can you IMAGINE that?** – Del 14
- **Selector 8** – Verdens bedste program-launcher?
- **Teknik & Elektronik** – Byg din egen scandoubler
- **Candy Factory Pro** – Lav dine egne tekst-effekter
- **CyberGfx 4** – Opfølgning på grafiksystemet

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne…!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret…



I AA 9/98 kiggede vi på programmet candy Factory. Næste gang kommer turen til Candy Factory Pro.

PÅ GENSYN D. 18. FEBRUAR!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kioske landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned, samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95
3 Numre	Kr.	81,00 (=kr. 27,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	156,00 (=kr. 26,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	312,00 (=kr. 26,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/98–4/98 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/97 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-4/98).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse*

Hvordan betaler man så?

Man tager en girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønske varer (f.eks. 6 nummer af AA fra nr. 6/98) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Aminet-abonnentordningen

Efter Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet-ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det forgår som en abonnement-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne udkommer ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 29 i februar, nr. 30 i april, nr. 31 i juni, nr. 32 i august, nr. 33 i oktober og nr. 34 i december.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af Aminet 29 den 1/2-99, idet vi så kan fortage bestillingen den 8/2 for at sikkre os at være forest i køen når de skal sende ud.

Pris pr. stk.: 119 kr.

Tidsfrister:
Aminet 29 i februar, frist den 1/2-99
Aminet 30 i april, frist den 1/4-99
Aminet 31 i juni, frist den 1/6-99
Aminet 32 i august, frist den 2/8-99
Aminet 33 i oktober, frist den 1/10-99
Aminet 34 i december, frist den 1/12-99

Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis, og ordningen er kun omfattet enkelt-cd'erne (ikke Set'ene).

Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599